STAR WARS
FORCE COMMANDER

ZENTRALE IMPERIALE DIENSTVORSCHRIFT





INHALTSVERZEICHNIS

IMPERIALES COMMUNIQUÉ
#617096.24k



Von: Lieutenant Brenn Tantor
An: Captain Beri Tulon, Galaktischer Kern,
Imperiales Ausbildungszentrum
Betreff: Imperiale Offiziersausbildung und Feldtraining

Lieutenant Tantor:

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluß Ihrer Militärausbildung an der Imperialen Akademie! Das Imperiale Sicherheitsbüro, COMPNOR, und der Imperiale Geheimdienst haben mir mehrere hervorragende Berichte über Ihre Entwicklung übermittelt. Ganz besonders beeindruckend finden meine Vorgesetzten und ich Ihre Aufnahme in das Elite-Sturmtruppenkorps, da dieser spezielle Zweig des Militärs nur selten von "Außenseitern" gemeistert wird. In Anbetracht Ihrer Leistungen ist die Imperiale Armee erfreut, Sie mit sofortiger Wirkung in den aktiven Offiziersdienst befördern zu können.

Der Dienst als Offizier in der Imperialen Armee ist eine schwierige Aufgabe. Es wird meine Pflicht sein, Sie auf die feinen Unterschiede Ihres neuen Postens aufmerksam zu machen und sicherzustellen, daß Sie den Herausforderungen, die auf Sie warten, auch gewachsen sind. Als meine erste Aufgabe als Ihr Vorgesetzter habe ich diesem Memo ein ausführliches Handbuch angehängt. Sie werden hiermit angewiesen, das Handbuch gründlich zu studieren. Sobald Sie damit fertig sind, melden Sie sich sofort bei mir, damit wir mit Ihrem Feldtraining beginnen können.

Lenken Sie Ihre besondere Aufmerksamkeit auf das Kapitel des Handbuches, in dem das holographische Steuerinterface (HSI) beschrieben wird. Das HSI ist das Kommandomodul, mit dem Sie Ihren Bodentruppen auf feindlichen Planeten Befehle erteilen können. Es bietet Ihnen praktisch eine unbegrenzte Anzahl von Kamerawinkeln an, um imperiale und gegnerische Bewegungen überwachen zu können. Denken Sie stets daran, daß Ihre Truppen jeden Ihrer Befehle befolgen werden, ohne dabei auf ihre eigene Sicherheit zu achten. Sie müssen überzeugt sein, daß Ihre Strategien wohlüberlegt sind, damit das Imperium nicht sinnlos Leben vergeudet.

#617096.24k

Wenn Sie Ihre Trainingsmissionen antreten, werde ich Sie durch die vielen Funktionen des HSI führen. Während dieser Übungen werde ich Ihnen beibringen, wie man die Kamera verwendet und wie Sie Ihre Einheiten vor und während einer Schlacht befehligen können. Obwohl diese Missionen primär zu Trainingszwecken durchgeführt werden und Ihre Kampffähigkeiten verbessern sollten, dienen sie dennoch imperialen Zielen. Nehmen Sie sie also ernst.

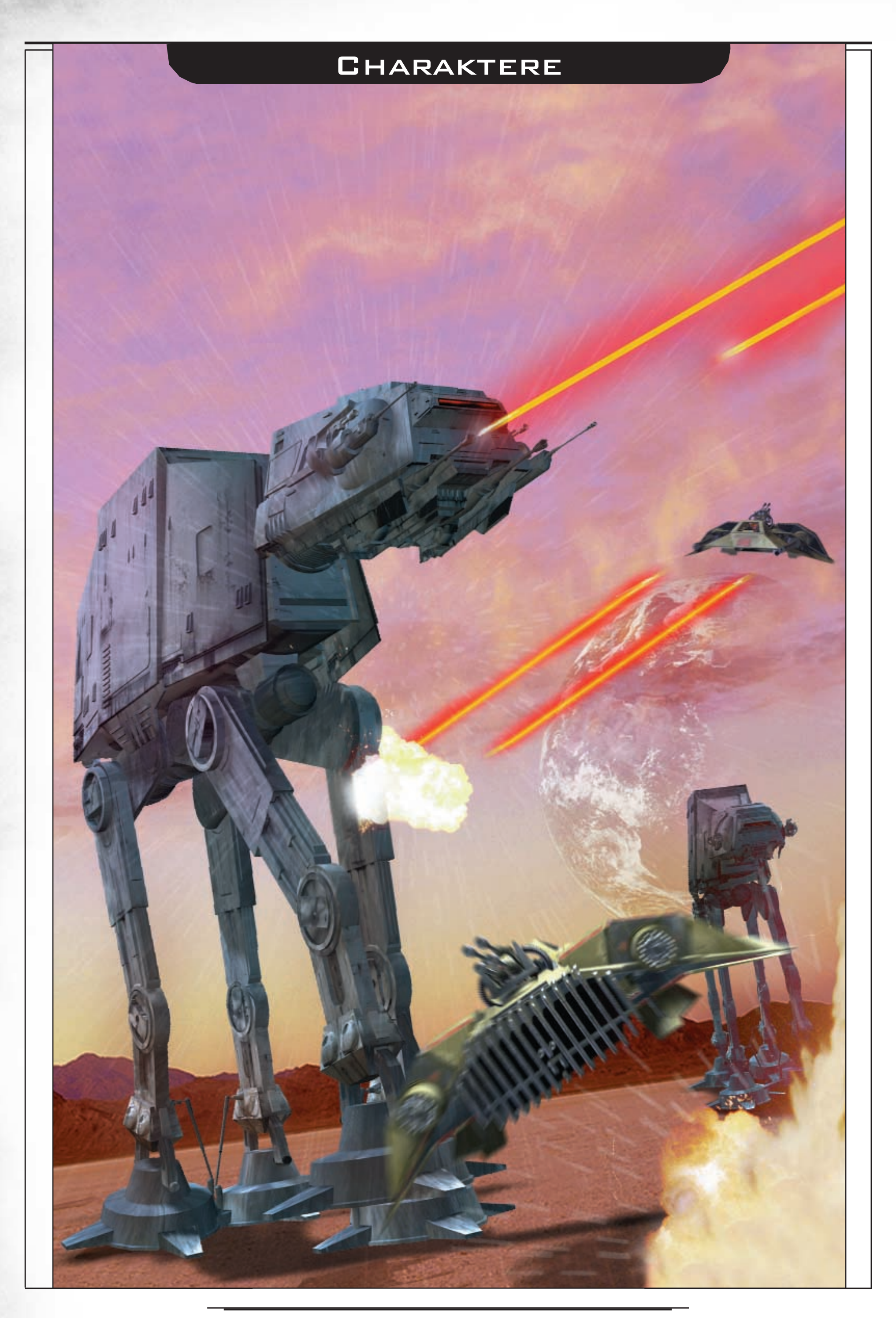
Jede Mission im Dienste des Imperiums ist von extremer Wichtigkeit, sowohl für die Galaxis als auch für jeden involvierten Offizier. Wenn Sie entsprechende Leistungen zeigen, steigen Sie dementsprechend im Rang. Sie erhalten auch imperiale Befehlspunkte, die dazu verwendet werden können, zusätzliche Kampfeinheiten und Ausrüstung anzufordern. Von Anbeginn Ihrer ersten Mission sollten Sie sorgfältig auf Ihre erworbenen Befehlspunkte achten. In den gefährlichen Zeiten, die vor uns liegen, werden Sie Befehlspunkte benötigen, um eine größere Anzahl und Vielfalt an Einheiten zu erhalten. Der vorausschauende Einsatz von Befehlspunkten kann Ihnen zu einem eindeutigen taktischen Vorteil verhelfen und führt Sie zu weiteren Erfolgen im Namen des Imperators.

Lt. Tantor, nachdem ich mir noch einmal Ihre Beurteilung angesehen habe, glaube ich, daß Sie einer der engagiertesten und leidenschaftlichsten Offiziere des Imperiums werden können. Ich sehe schon zahlreiche zukünftige Siege vor uns liegen und freue mich darauf, als Ihr Mentor in diesen turbulenten Zeiten dienen zu können. Ich vertraue darauf, daß Sie vor dem Imperator und vor sich selbst nicht versagen werden.

Lesen Sie sich nun das Handbuch durch und melden Sie sich so schnell wie möglich zum aktiven Dienst. Wir haben eine Menge Arbeit vor uns.

Capt Beri Tulon

Captain Beri Tulon
Imperiale Armee

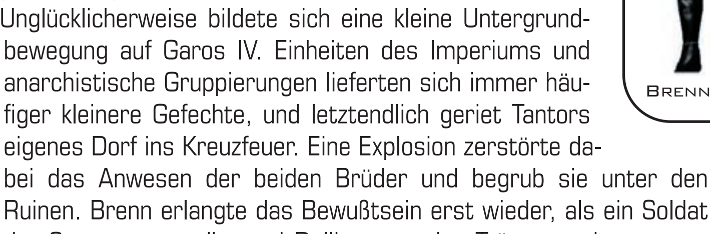


IHRE ZUGEORDNETEN OFFIZIERE

Brenn und Dellis Tantor

Brenn und Dellis Tantor wurden in einem Dorf auf Garos IV geboren, einer idyllischen Welt, die unter dem Bürgerkrieg zu leiden hatte. Das Imperium setzte dem Konflikt unter Berufung auf die Neue Ordnung ein Ende und etablierte eine Regierung mit dem Ziel, den Frieden zu erhalten. Der Vater der Jungen trat dem Militär des Imperiums als Transporterpilot bei und lehrte seine Söhne, die Sturmtruppen zu respektieren, die Garos IV beschützten.

Brenn Tantor



Unglücklicherweise bildete sich eine kleine Untergrundbewegung auf Garos IV. Einheiten des Imperiums und anarchistische Gruppierungen lieferten sich immer häufiger kleinere Gefechte, und letztendlich geriet Tantors eigenes Dorf ins Kreuzfeuer. Eine Explosion zerstörte dabei das Anwesen der beiden Brüder und begrub sie unter den Ruinen. Brenn erlangte das Bewußtsein erst wieder, als ein Soldat der Sturmtruppen ihn und Dellis unter den Trümmern herauszog. Brenn und Dellis schworen sich daraufhin, den Streitkräften des Imperiums beizutreten, in der Hoffnung, bei den Sturmtruppen dienen zu können. Brenn schrieb sich sofort in der Imperialen Akademie ein; Dellis folgte ihm ein Jahr später. Kurz darauf unternahm ihr Vater eine gefährliche Mission, um medizinische Güter zum Planeten Graal'diin zu liefern. Sein Transporter wurde jedoch von den Rebellen abgefangen, und Tantor wurde erschlagen. Brenn und Dellis setzten ihre Ausbildung noch entschlossener fort.



Dellis Tantor

Während Brenn an der Akademie studierte, konzentrierte er all seine Energien auf das Kampftraining und entwickelte einen scharfen taktischen Verstand. Dellis war dagegen intellektueller veranlagt und spezialisierte sich in



Computerwissenschaft, Kryptographie, Sicherheitssystemen und Kommunikation. Beide stellten einen Antrag, in den aktiven Sturmtruppendienst versetzt zu werden, wurden jedoch abgelehnt. Ihre Vorgesetzten erklärten ihnen, daß das Auswahlverfahren für die Sturmtruppen von “höheren Mächten” innerhalb der Befehlsstruktur des Imperiums kontrolliert wurde.

Unbeirrt fingen die beiden Brüder an, das Catena-Geschwader, eine Sturmtruppeneinheit, die zwischen ihren Missionen in der Nähe der Imperialen Akademie stationiert war, zu beschatten. Der Captain des Geschwaders war von der Entschlossenheit der Brüder beeindruckt und lud sie schließlich ein, dem Catena-Geschwader als “Ehrensturmtruppen” beizutreten. Ihre Berufung in das Geschwader wurde als höchst unorthodox empfunden, doch niemand hatte den Mut, dem Captain des Geschwaders in seiner Entscheidung zu widersprechen.

Ihr Wunsch, zu den Sturmtruppen zu gehören, hatte sich endlich erfüllt, aber schon bald mußten Benn und Dellis feststellen, daß sie vom Rest ihrer Einheit immer noch als Außenseiter angesehen wurden. Ihre militärischen Fähigkeiten wurden zwar von den anderen Soldaten der Sturmtruppen anerkannt, dennoch gab man sich keine besondere Mühe, ihnen das Gefühl zu geben, Teil des Geschwaders zu sein. Brenn und Dellis teilten sich eine separate Baracke und sahen ihre Verbündeten nie ohne ihre Helme; auch wurden sie von ihren Kameraden nie dazu eingeladen, mit ihnen erfolgreich abgeschlossene Missionen zu feiern. Brenn glaubte, daß die anderen Mitglieder des Catena-Geschwaders ihn irgendwann akzeptieren würden, doch Dellis wurde ungeduldig und begann Kontakte innerhalb des ISB, dem Imperialen Geheimdienst, und COMPNOR zu knüpfen. Er stand kurz davor, in den Imperialen Geheimdienst aufgenommen zu werden, als das Catena-Geschwader nach Kalaan geschickt wurde...


General Brashin

General Malcor Brashin

Malcor Brashin trat schon sehr früh als Berufssoldat in die Akademie ein. Obwohl seine Vorgesetzten ihn nicht als besonders ehrgeizig einschätzten, wurde Brashin als kompetent und intelligent eingestuft. Brashin wäre wahrscheinlich ein unauffälliger imperialer Offizier geblieben, wenn nicht ein tragisches Ereignis sein Leben verändert hätte: Während eines Manövers wurden Brashins Ehefrau und seine Tochter von rodianischen Kriminellen ermordet. Der Verlust seiner Familie veränderte Brashin völlig, und er wurde einer der fanatischsten Anhänger der Neuen Ordnung. Er trieb seine Streitkräfte gnadenlos an, in der Hoffnung, der Gesetzlosigkeit und dem Elend ein Ende zu setzen, die nach seiner Auffassung von “zügellosen Anarchisten und Außerirdischen” verursacht wurden. Durch die

zahlreichen Siege, die ihm mittlerweile zugeschrieben werden, ist Brashin einer der respektiertesten – und gefürchtetsten – Generäle in der Imperialen Armee geworden.

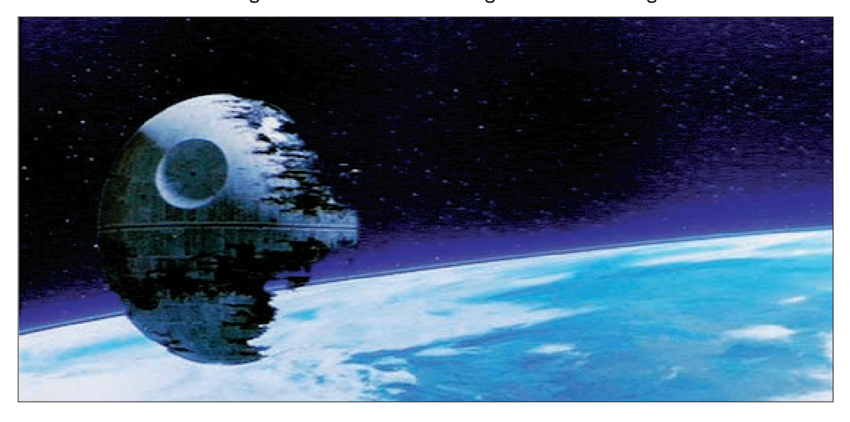
Captain Beri Tulon

Beri Tulon entstammt einer langen Reihe von Offizieren. Tatsächlich sollen Tulons Vorfahren, laut Familienlegenden, Seite an Seite von Kaiserin Teta im Großen Hyperraumkrieg gekämpft haben. Beri selbst hat sich seine Zukunft nie anders vorgestellt und trat so früh wie möglich in die Akademie ein. Tulon genoß den Kameradschaftsgeist der Imperialen Akademie und befolgte die ihm gegebenen Befehle stets exzellent. Wie seine Vorfahren wurde er schließlich zum Offizier befördert. Als solcher unternahm Tulon jeden Versuch, sich die Freundschaft und den Respekt seiner Truppen zu verdienen. Mehr als einmal wurde er deswegen von Gleichgestellten verspottet und von seinen Vorgesetzten bestraft, doch die Endresultate waren phänomenal: Tulons Truppen schienen härter und ausdauernder zu kämpfen als andere.



Captain Tulon

Unglücklicherweise plante ein neidischer Vorgesetzter eine Verschwörung, um Tulon zu töten. Er sandte Tulon und seine Truppen nach Khomm zu einer “Routineaufklärungsmission”. Die Einheit erwartete einen kurzen Ausflug auf eine relativ friedvolle Welt, doch statt dessen stieß sie auf eine Gruppe von Barabel-Söldnern, die sie bereits erwartet hatte. Die Imperialen wurden aufgerieben, und nur Tulon und eine Handvoll Soldaten konnten entkommen. Tulon deckte kurzerhand den Verrat auf und ließ seinen vorgesetzten Offizier hinrichten. Doch die Toten auf Khomm lasteten schwer auf der Seele des Captains. Er bat um die Versetzung aus dem aktiven Dienst, um Offiziere ausbilden zu können. Aufgrund seiner hervorragenden Leistungen wurde Tulons



Wunsch entsprochen, so daß er sich heute zu einem der höchstdekoriertesten Ausbilder des Imperiums zählen kann.



General Taskeen

Gegnerischer General Tyr Taskeen

Anders als viele Offiziere der Rebellen ging Tyr Taskeen nie auf die Akademie oder war jemals ein Mitglied der Kriegsmaschinerie des Imperiums gewesen. Nachdem er auf Alderaan seine Ausbildung absolviert hatte, verließ Taskeen seine Heimat und gründete sein eigenes Unternehmen. Seine Fähigkeiten als Pilot und sein Verhandlungsgeschick verbesserte er als unabhängiger Raumschiffhändler, der moderne Fahrzeuge an Raumhäfen und reiche Individuen in der gesamten Galaxis verkaufte. Sein Geschäft wuchs schnell, und er wurde ein sehr reicher Mann. Obwohl er und seine Angestellten gelegentliche Schwierigkeiten mit den Hutten und Piraten hatten, strich Taskeen weiterhin Gewinne ein, bis die Neue Ordnung des Imperators die Stabilität in der Galaxis bedrohte. Das Imperium verstaatlichte Taskeens Unternehmen und beschlagnahmte seine Besitztümer und Einrichtungen. Viele seiner Angestellten wurde darüber hinaus versklavt.

Voller Zorn kehrte Taskeen nach Alderaan zurück und schloß sich der im Aufbau befindlichen Rebellion an. Mit seinen Kenntnissen über die äußeren Randgebiete half er vielen der ersten Rebellen einen sicheren Hafen weit abseits vom Zentrum zu finden. Er besorgte ebenfalls Nachschubgüter und Fahrzeuge über seine alten Geschäftspartner, die mit der Rebellion sympathisierten. In Anerkennung für seine Verdienste für die Rebellion wurde Taskeen mehrfach befördert, bis er letztlich den Rang eines Generals erreichte. Selbst die engagiertesten Rebellen sehen Taskeen als außergewöhnlich leidenschaftlich an: er würde praktisch alles tun, um der Allianz zum Sieg über das Imperium zu verhelfen.





INSTALLATION VON FORCE COMMANDER AUF IHREM PC

1. Schließen Sie alle aktiven Programmfenster auf Ihrem Desktop und beenden Sie alle übrigen Applikationen.

2. Legen Sie die **Force Commander** CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

3. Das Installationsmenü von **Force Commander** erscheint auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Autoplay-Funktion nicht aktiviert haben, müssen Sie das Installationsmenü manuell aufrufen. Doppelklicken Sie dazu auf das Arbeitsplatz-Icon auf Ihrem Desktop und anschließend auf das CD-ROM-Icon. Sobald Sie die Datei FoCom.exe starten, erscheint das Installationsmenü. Dieses enthält folgende Optionen:



INSTALLATIONSMENÜ

- INSTALLATION: Installiert das Spiel auf Ihrer Festplatte.
- HILFE: Hier können Sie sich die Readme-Datei und den Leitfaden zur Fehlerbehebung durchlesen, die Ihnen die neusten Informationen zum Spiel liefern. Wir empfehlen Ihnen dringend, sich den Leitfaden zur Fehlerbehebung durchzulesen, da Sie dort die aktuellsten Informationen zur Installation und zur Fehlerbehebung finden. Außerdem können Sie sich hier noch die Lizenzvereinbarungen durchlesen und überprüfen, ob Ihr PC die Systemvoraussetzungen für dieses Spiel erfüllt.
- Optionen: Wenn Sie einen Internetzugang haben, können Sie sich über die Internetseite von LucasArts online registrieren lassen. Außerdem stehen Ihnen im dort aufgeführten Hilfe-Menü folgende Optionen zur Auswahl:
  - **Performance-Optionen:** Hier können Sie Ihren Grafikkarten-Treiber wählen und die Auflösung bestimmen oder das 32-bit Z-Buffering aktivieren. Dies ist für eine detailliertere Darstellung empfehlenswert. (Lesen Sie dazu den Abschnitt Hardware-Cursor auf Seite 42.)
  - **WWW.LUCASARTS.COM:** Wenn Sie einen Internetzugang haben, können Sie über die LucasArts Internetseite den Technical Support aufrufen.
  - **Zurück zu Windows:** Zurück zum Desktop.

4. Um das Spiel zu installieren, müssen Sie auf die Schaltfläche **Installation** klicken.

5. Als nächstes können Sie das Installationsverzeichnis wählen. Das Standardinstallationsverzeichnis lautet: **C:\Programme\LucasArts\Force Commander**. Wenn Sie ein anderes Verzeichnis bevorzugen, können Sie dieses nun eingeben.

6. Nachdem die Dateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden, können Sie verschiedene Shortcuts erstellen lassen. Shortcuts vereinfachen es, das Spiel zu starten. Deaktivieren Sie alle Shortcuts, die das Programm nicht für Sie anlegen soll.
7. Das Setup erstellt nun einen Programmordner für **Force Commander**, in dem Sie später die oben genannten Shortcuts finden. Klicken Sie auf die Schaltfläche **weiter**, wenn Sie mit der Voreinstellung einverstanden sind. **(Startmenü\Programme\LucasArts\Force Commander)**. Wenn Sie einen anderen Programmordner wünschen, können Sie entweder einen neuen anlegen oder einen bereits existierenden auswählen.
8. Danach können Sie noch einen Shortcut auf Ihrem Desktop erstellen lassen und sich die Readme-Datei anzeigen lassen.
9. Nachdem das Programm erfolgreich installiert wurde, erscheint der Bildschirm **Setup abgeschlossen**.
10. Nach der Installation des Programms haben Sie noch die Möglichkeit, DirectX 7.0 zu installieren. Diese Erweiterung von Microsoft wird für die Ausführung von **Force Commander** vorausgesetzt. Sollte DirectX 7.0 (oder eine höhere Version) bereits auf Ihrem Rechner installiert sein, brauchen Sie die Installation nicht erneut ausführen. Klicken Sie auf **Beenden**, um die Installation abzuschließen.
11. Nun können Sie **Force Commander** starten.

Probleme bei der Installation

Starten Sie den **Leitfaden zur Fehlerbehebung**, um detailliertere Informationen zur Installation bzw. zur Fehlerbehebung zu bekommen. So starten Sie den Leitfaden zur Fehlerbehebung:

1. Doppelklicken Sie auf das **Arbeitsplatz-Icon** auf Ihrem Desktop.
2. Doppelklicken Sie anschließend auf das **CD-ROM-Icon**. Sobald Sie die Datei **FoCom.exe** starten, erscheint das Installationsmenü.
3. Aktivieren Sie danach die Schaltfläche **Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung** und anschließend **Leitfaden zur Fehlerbehebung**.

SPIEL STARTEN

1. Um das Spiel zu starten, müssen Sie die **Force Commander** CD 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen. Das Startmenü erscheint automatisch, sofern Sie die Autoplay-Funktion von Windows aktiviert haben.
2. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie in das Installationsverzeichnis von **Force Commander** auf Ihrer Festplatte wechseln und die Datei **FoCom.exe** starten. Oder Sie doppelklicken auf das **Arbeitsplatz-Icon** auf Ihrem Desktop und anschließend auf das **CD-ROM-Icon**. Starten Sie auch hier die Datei **FoCom.exe**, um das Startmenü von **Force Commander** aufzurufen.

3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Force Commander spielen**.

Das Startmenü

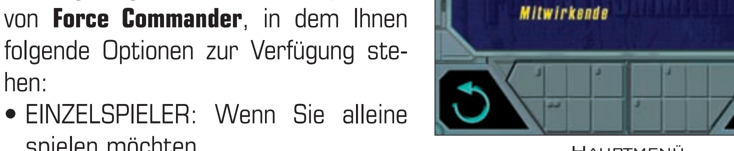


Startmenü

Das Startmenü von Force Commander enthält folgende Optionen:

- NEUES SPIEL: Startet das Spiel.
- HILFE: Hier können Sie sich die Readme-Datei und den Leitfaden zur Fehlerbehebung durchlesen, die Ihnen die neusten Informationen zum Spiel liefern. Wir empfehlen Ihnen dringend, sich den Leitfaden zur Fehlerbehebung durchzulesen, da Sie dort die aktuellsten Informationen zur Installation und zur Fehlerbehebung finden. Außerdem können Sie sich hier noch die Lizenzvereinbarungen durchlesen und überprüfen, ob Ihr PC die Systemvoraussetzungen für dieses Spiel erfüllt.
- OPTIONEN: Wenn Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich hier über die LucasArts Internetseite online registrieren lassen. Außerdem können Sie das Spiel deinstallieren und Grafik- sowie Audio-Optionen einstellen.
- ZURÜCK ZU WINDOWS: Zurück zum Betriebssystem.

Das Hauptmenü


Hauptmenü

Um **Force Commander** spielen zu können, müssen Sie im Startmenü auf die Schaltfläche **Neues Spiel** klicken. Dadurch gelangen Sie in das Hauptmenü von **Force Commander**, in dem Ihnen folgende Optionen zur Verfügung stehen:

- EINZELSPIELER: Wenn Sie alleine spielen möchten.
- MEHRSPIELER: Spielen Sie gegen Ihre Freunde im Netzwerk. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Mehrspielermodus auf Seite 44.)
- INTRO ABSPIELEN: Hier können Sie sich noch einmal die Eröffnungssequenz ansehen.
- MITWIRKENDE: Zeigt die Namen derjenigen an, die dieses Spiel auf die Beine gestellt haben.

In der linken unteren Ecke sehen Sie einen gebogenen Pfeil. Klicken Sie auf diesen, um das Spiel zu verlassen. In allen anderen Menüs dient dieser Pfeil dazu, zum vorherigen Menü zurückzukehren.

SPIELER AUSWÄHLEN



Spielernamen wählen

Wenn Sie auf Einzelspieler geklickt haben, gelangen Sie in das Spieler-Auswahlmenü. Auf diesem Bildschirm können bis zu acht verschiedene Spieler angezeigt werden. Daneben finden Sie Informationen darüber, in welcher Mission des Kampagnenmodus sich der jeweilige Spieler befindet. Wenn dieser Bildschirm leer ist oder Sie einen neuen Spieler hinzufügen möchten, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Neuer Spieler**. Das führt Sie zu einem neuen Bildschirm, in dem Sie Ihren Namen eingeben können. Um diesen Bildschirm wieder zu verlassen und in das Spieler-Auswahlmenü zurückzugelangen, bestätigen Sie Ihren Namen durch Drücken von **RETURN** oder durch Anklicken des Dreieckes in der rechten unteren Ecke. Im Spieler-Auswahlmenü angekommen, werden Sie nun den eben von Ihnen eingegebenen Namen finden. Doppelklicken Sie auf diesen, um ins Einzelspielermenü zu gelangen. Wahlweise können Sie den Namen aber auch nur einmal anklicken und anschließend auf das Dreieck in der rechten unteren Ecke klicken. Sie gelangen daraufhin ebenfalls ins Einzelspielermenü.

EINZELSPIELERMENÜ



Einzelspieler Menü

Nachdem Sie einen Namen ausgewählt haben, wird ein Bildschirm aufgerufen, in dem Sie sich für einen Spielmodus entscheiden müssen. Aus diesen Optionen können Sie wählen:

- KAMPAGNE: Starten Sie eine Einzelspieler-Kampagne.
- GEFECHTSMODUS: Wählen Sie diese Option, um eine Schlacht gegen bis zu vier Computergegner zu beginnen. (Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt Einstellungen des Gefechtsmodus auf Seite 39.)
- SZENARIO: Hier können Sie sich noch einmal eine bestimmte Mission aussuchen und spielen, die Sie im Kampagnenmodus bereits erfolgreich beendet haben. Beachten Sie, daß nur die Missionen angezeigt werden, die Sie bereits im Kampagnenmodus abgeschlossen haben. (Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt Szenario wiederholen auf Seite 40.)
- SPIELSTAND LADEN: Hier können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand aus dem **Kampagnenmodus oder dem Szenariomodus** laden.



BESPRECHUNGSRAUM

Nachdem Sie sich für den Kampagnenmodus entschieden haben, beginnen Sie Ihre militärische Karriere mit einigen Trainingsmissionen. Diese Missionen erklären Ihnen, wie die Steuerung funktioniert und wie Sie im Kampf überleben können. Außerdem wird Ihnen gezeigt, wie man eine Kommandozentrale auf- und anschließend ausbaut. Nachdem Sie diese Missionen absolviert haben, werden Ihnen Ihre Befehlshaber die ersten Kampfeinsätze übertragen.



Besprechungsraum

Nach den Trainingsmissionen gelangen Sie, immer wenn Sie einer neuen Mission zugeteilt werden, in den Besprechungsraum, wo Ihnen die Missionsziele erläutert werden. Außerdem können Sie sich dort mit Hilfe einer Karte einen Überblick über die Umgebung sowie die gegnerischen Standorte und andere wichtige Objekte verschaffen.

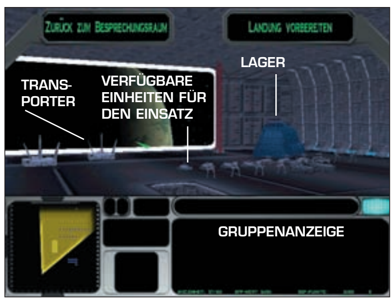
Sobald die Besprechung beendet ist, können Sie aus folgenden Optionen wählen:

- TECH-ÜBERSICHT: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, sehen Sie Bilder und Beschreibungen von allen gegnerischen und Ihren eigenen Einheiten, auf die Sie in der anstehenden Mission treffen könnten. Klicken Sie auf die Schaltfläche Nächste bzw. Vorherige, um zwischen den einzelnen Einheiten zu wechseln. Klicken Sie auf Einheiten des Imperiums anzeigen oder Einheiten der Rebellen anzeigen, um sich entweder Einheiten des Imperiums oder der Rebellen anzeigen zu lassen. Über Tech-Übersicht verlassen, kehren Sie zur holographischen Karte zurück.
- FORTSETZEN: Bringt Sie zum Hangar-Bildschirm, wo Sie die Mission beginnen.
- BESPRECHUNG WIEDERHOLEN: Wiederholt die Missionsbesprechung.
- ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ: Sie verlassen den Besprechungsraum und brechen die Mission ab.

HANGAR

Die meisten Missionen (ausgenommen die ersten drei) werden von hier aus gestartet. Ihre Einheiten werden anschließend zur Planetenoberfläche transportiert und am Einsatzort abgesetzt. Mit Hilfe der Maus können Sie sich im Hangar umschauen. Linksklicken Sie auf einen Transporter, um sich die Einheiten im Inneren des Transporters anzusehen. Diese werden auch im rechten unteren Fenster angezeigt.

Für jede Mission stellt Ihnen Ihr Commander Streitkräfte zusammen, von denen er meint, daß Sie sie für diese Mission benötigen. Die Transporter werden bereits mit diesen Einheiten beladen sein, wenn sie eintreffen. Außerdem werden alle Einheiten angezeigt, die Sie von Ihrer letzten Mission mitgebracht haben. Diese können Sie natürlich den anderen Streitkräften hinzufügen. Da diese Einheiten mit jeder Mission an Erfahrung gewinnen, sind sie natürlich extrem wertvoll. Außerdem können Sie die Befehlspunkte verwenden, die Sie während der letzten Mission erhalten haben, um zusätzliche Einheiten anzufordern. (Weitere Informationen zu den Befehlspunkten erhalten Sie im Abschnitt Befehlspunkte auf Seite 31.) Um zusätzliche Einheiten in einen Transporter zu verladen, linksklicken Sie auf eine oder mehrere Einheiten und rechtsklicken anschließend auf eine Fähre. Denken Sie daran, daß Ihnen jedesmal, wenn Sie zusätzliche Einheiten verladen, Befehlspunkte abgezogen werden.



Hangar

Umgekehrt können Sie im Hangar auch Einheiten ausladen, die Ihnen von Ihrem Commander zugewiesen worden sind. So erhalten Sie weitere Befehlspunkte für Ihre Mission, müssen diese aber dann mit weniger Einheiten bestreiten. Sie können Einheiten vom Einsatzplan streichen, indem Sie die SHIFT-Taste drücken und gleichzeitig die Einheiten anklicken, die Sie im Hangar zurücklassen wollen.

Sollte der Platz an Bord Ihrer Transporter knapp werden oder wollen Sie Einheiten für zukünftige Missionen lieber im Hangar zurücklassen, müssen Sie diese in das **Lager** befördern. Auch diese Aktion kostet Sie wieder Befehlspunkte.

Am oberen Rand des Bildschirms können Sie aus folgenden Optionen wählen:

- ZURÜCK ZUM BESPRECHUNGSRAUM: Bringt Sie zurück zum Besprechungsraum.
- LANDUNG VORBEREITEN: Sendet Ihre Einheiten auf die Planetenoberfläche.



DOKUMENT #87KBLIK2
DIESES DOKUMENT DARF NUR AN OFFIZIERE MIT DEM RANG „LIEUTENANT“ ODER HÖHER AUSGEHÄNDIGT WERDEN. UNAUTORISIERTES PERSONAL, DAS DIESES DOKUMENT LIEST, MACHT SICH NACH DIREKTIVE RG#H4498 STRAFBAR UND WIRD UMGEHEND ZUR VERANTWORTUNG GEZOGEN.

DAS HOLOGRAPHISCHE STEUERINTERFACE (HSI)

Das holographische Steuerinterface (HSI) ist das primäre Werkzeug eines imperialen Commanders, mit dem er seinen Einheiten Befehle gibt. Dementsprechend ist es die Pflicht eines jeden Commanders, sich mit der Steuerung des HSI vertraut zu machen und so den Wünschen des Imperators zu entsprechen.

DAS HSI

Das HSI wurde in fünf verschiedene Sektionen unterteilt. Die Hauptansicht, die strategische Karte, die Befehlsleiste, die Gruppenanzeigen und das Anführer-Display. Jede dieser Sektionen versorgt den Commander mit den nötigen Informationen, die er benötigt, um seine Einheiten zu kommandieren.



HOLOGRAPHISCHES STEUERINTERFACE (HSI)

HSI-KAMERA

DIE HOLOGRAPHISCHE ANSICHT (DIE HAUPTANSICHT)

Dieser Abschnitt des Handbuchs beschäftigt sich mit der holographischen Ansicht. Jede Einheit ist mit Sensoren ausgestattet, die Informationen zu dem vorher aufgenommenen Orbitalbild weiterleiten und so ein dreidimensionales Hologramm des Schlachtfelds ermöglichen. Durch dieses Hologramm kann der Commander das Schlachtfeld aus jeder Entfernung und jedem erdenklichen Kamerawinkel betrachten und sich so jederzeit einen Überblick verschaffen.

Unglücklicherweise kann das HSI nicht hellsehen und zeigt so dem Commander nur die Einheiten und Gebäude an, die sich im Blickfeld seiner Einheiten befinden. Damit der Commander einschätzen kann, welches Gebiet seine Einheiten beobachten können, wird das Gebiet, das seine Streitkräfte nicht sehen können, dunkel dargestellt.

Schon diese einfachen Grundlagen setzen großes Geschick voraus, das nicht jeder hat. Daher sollten Offiziere, die beim Standard-Intelligenztest für Offiziere (SITO) mit einer 6 abgeschnitten haben, akzeptieren, daß sie nicht als Commander in Frage kommen. Beantragen Sie gegebenenfalls bei Ihrem Vorgesetzten das entsprechende Vertraulichkeitszertifikat (VZ), wenn Sie dieses Handbuch weiterlesen möchten.



HAUPTANSICHT

Im folgenden sehen Sie eine Auflistung aller Tastatur- bzw. Mausbefehle, die zur Steuerung der HSI-Kamera nötig sind:



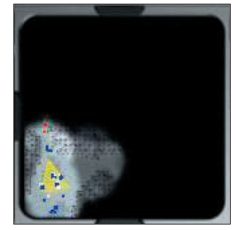
Kamerasteuerung per Tastatur

W	vorwärts
S	rückwärts
Q	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
E	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
SHIFT + Q	Linksschwenk
SHIFT + E	Rechtsschwenk
A	links
D	rechts
Y	Kamerawinkel erhöhen
C	Kamerawinkel senken
G	heranzoomen
B	wegzoomen
R	Kamera um 180° drehen
V	Verfolgungsmodus an/aus (auf eine bestimmte Einheit)
SHIFT + X	Speichert Kamerawinkel
X	Normalen Kamerawinkel wiederherstellen

Kamerasteuerung per Maus

Oberer Bildschirmrand	vorwärts
Unterer Bildschirmrand	rückwärts
Linker Bildschirmrand	links
Rechter Bildschirmrand	rechts
SHIFT + Oberer Bildschirmrand	Kamerawinkel erhöhen
SHIFT + Unterer Bildschirmrand	Kamerawinkel senken
SHIFT + Linker Bildschirmrand	Linksschwenk
SHIFT + Rechter Bildschirmrand	Rechtsschwenk
Rechte Maustaste gedrückt halten + Maus bewegen	Orbitalkamera fixiert auf einen Punkt
Beide Maustasten gedrückt halten + Maus nach links bewegen	Linksschwenk
Beide Maustasten gedrückt halten + Maus nach rechts bewegen	Rechtsschwenk
Mausrad	heranzoomen/wegzoomen

DIE STRATEGISCHE KARTE


STRATEGISCHE KARTE

Die strategische Karte finden Sie im linken unteren Bereich des HSI. Die Karte stellt ein orbitales Bild dar, auf dem all Ihre Einheiten und auch alle gegnerischen Einheiten, die sich im Blickfeld Ihrer Einheiten befinden, angezeigt werden. Streitkräfte und Gebäude des Imperiums sowie Einheiten, die uns vermutlich freundlich gesinnt sind, werden blau dargestellt. Gebäude, Fahrzeuge und neutrale Wesen erscheinen orange. Rebellen und andere Feinde des Imperiums werden grundsätzlich rot dargestellt. Wenn eine Einheit angegriffen wird, blinkt diese gelb auf. Dies hilft dem Commander, die Gefahrenstelle schnell zu lokalisieren und dementsprechend zu handeln.

- Imperiale Einheiten und Gebäude
- Neutrale Gebäude, Einheiten und Kreaturen
- Einheiten und Gebäude der Rebellen
- Imperiale Einheiten, die unter Beschuß liegen
- Ausgewählte Einheiten (weiß)

Den Abschnitt des Schlachtfeldes, den Sie in der Hauptanzeige des HSI sehen, können Sie auch auf der strategischen Karte finden. Er wird durch einen hellen transparenten Kegel dargestellt. Anhand dieses Kegels kann der Commander also immer feststellen, wo sich die Kamera befindet und in welche Richtung sie ausgerichtet ist.

Ebenso erlaubt das HSI dem Commander, die Kameraposition mit Hilfe der Maus und der strategischen Karte zu ändern.

KAMERASTEUERUNG PER MAUS UND STRATEGISCHER KARTE

Linksklicken Sie auf die strategische Karte, um die Kameraposition zu ändern.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor, um die Kamera zu schwenken.

HINWEIS!
DIE DIREKTIVE X7T-PLX VERBIETET DEN EINSATZ DES HSI UNTER EINFLUSS VON DROGEN ODER ANDERER BETÄUBUNGSMITTEL, DIE DAS WAHRNEHMUNGSVERMÖGEN EINSCHRÄNKEN ODER VERFÄLSCHEN. VERSTÖSSE JEGLICHER ART WERDEN MIT DISZIPLINARSTRAFEN GEMÄSS PARAGRAPH 8.2.1355, ABSATZ 6 DER IMPERIALEN MILITÄRVORSCHRIFT FÜR KORREKTES HANDELN GEAHNDET.

AUSWAHL UND STEUERUNG IMPERIALER EINHEITEN PER HSI

Die primäre Aufgabe des HSI ist es, dem Commander die gesamte Kontrolle über das Schlachtfeld zu ermöglichen, ohne ihn einer direkten Gefahr auszusetzen. So, und nur so, wird es dem Commander ermöglicht, sachliche und rationale Entscheidungen zu treffen, ohne dem ständigen Druck der Gefahr ausgesetzt zu sein. Dieses Handbuch beschreibt ausführlich, wie das HSI einzusetzen ist, um den Befehlen des Imperators möglichst effizient Folge leisten zu können.



EINHEITEN AUSWÄHLEN

Im folgenden werden Sie mit der Maus- und Tastatursteuerung vertraut gemacht, die es dem Commander erlauben, seine Streitkräfte mit Hilfe der Hauptansicht zu kommandieren.

AUSWAHL UND STEUERUNG

Linksklick auf Einheit	Einheit auswählen
Rechtsklick in die Hauptansicht	Einheit bewegen
Rechtsklick auf Gebäude	Ausgewählte Infanterie-Einheit in Gebäude schicken
Rechtsklick auf Transporter	Ausgewählte Infanterie-Einheit in Transporter schicken
Rechtsklick auf verbündete Einheit	Ausgewählte Einheiten folgen verbündeten Einheiten
SHIFT + Rechtsklick	Verteilt einzelne Wegpunkte in der Hauptansicht
Z	Wechselt durch die verschiedenen Einheiten

Der Commander kann Einheiten aber auch zu weit entfernten Punkten schicken, indem er das Ziel auf der strategischen Karte markiert.

STEUERUNG MIT DER STRATEGISCHEN KARTE

Rechtsklick auf die strategische Karte	Einheiten zu der gewünschten Position bewegen

Das Anführer-Display

Nachdem Sie eine Einheit ausgewählt haben, wird diese in der Mitte des HSI, genau zwischen der strategischen Karte und der Gruppenanzeige, im sogenannten „Anführer-Display“ angezeigt. Dieses Feld zeigt alle relevanten Statistiken der entsprechenden Einheit, inklusive Name, Rang und verbleibender Gesundheit. Über diesem Feld sehen Sie die sekundäre Fähigkeit dieser Einheit sowie den aktuellen Lade-Status. (Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt Sekundärfähigkeiten auf Seite 30.)



Anführer-Display

Damit der Commander tatsächlich die komplette Kontrolle über seine Streitkräfte hat, kann er die Namen seiner Einheiten beliebig verändern. Klicken Sie dazu lediglich auf die Bezeichnung der Einheit im Anführer-Display und geben Sie anschließend den neuen Namen ein.

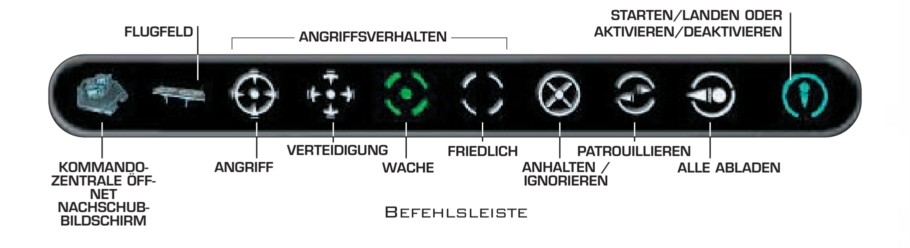
Namensänderung einer Einheit mit Hilfe des HSI

Linksklick auf den Namen der Einheit	Neuen Namen mit Hilfe der Tastatur eingeben

Die Befehlsleiste

Die Befehlsleiste finden Sie zwischen der Gruppenanzeige und der Hauptansicht. Auf dieser Leiste befinden sich mehrere Schaltflächen, von denen einige zur Steuerung der Einheiten benutzt werden können. Im folgenden finden Sie eine genauere Beschreibung.

- ANHALTEN/IGNORIEREN: Mit dieser Schaltfläche können Sie allen ausgewählten Einheiten befehlen, stehenzubleiben und vom Gegner abzulassen.
- PATROUILLIEREN: Diese Schaltfläche gibt den ausgewählten Einheiten den Befehl, zwischen zwei Punkten zu patrouillieren. Wählen Sie dazu die Einheiten aus, die auf Patrouille geschickt werden sollen. Klicken Sie anschließend auf die **Patrouillieren-Schaltfläche** und geben Sie per Rechtsklick auf die Hauptansicht einen Punkt an. Zwischen diesem Punkt und der aktuellen



Befehlsleiste

Position werden die ausgewählten Einheiten nun patrouillieren. Drücken Sie mehrmals SHIFT + Rechtsklick können Sie so den Einheiten mehrere Patrouille-Punkte zuweisen.

- STARTEN/LANDEN: Diese Schaltfläche ist nur für Lufteinheiten relevant. Deshalb erscheint diese auch nur, wenn eine Lufteinheit ausgewählt ist. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, landen TIE Fighter und Bomber automatisch auf ihrem Flugfeld, wo sie repariert bzw. neu aufmunitioniert werden können. Sollten sich die ausgewählten Lufteinheiten bereits auf dem Flugfeld befinden, können Sie ihnen mit einem Klick auf diese Schaltfläche den Befehl zum Start geben. Sie werden daraufhin aufsteigen und anschliessend weitere Befehle abwarten. Die Schaltfläche ist auch für die Tydirium Fähre verfügbar, die auf dem Schlachtfeld landen und Einheiten an Bord nehmen oder von Bord gehen lassen kann.
- AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN: Diese Schaltfläche ist für Einheiten vorgesehen, die während der Gefechtsphase fest stationiert werden müssen (z. B. leichte Artillerie und schwere Artillerie). Aktivieren veranlaßt eine Einheit, stehenzubleiben und ihre Rückstoßdämpfer auszufahren, die sie benötigt, um exakt zielen und mit der maximalen Feuerkraft schießen zu können.
- ALLE ABLADEN: Diese Schaltfläche erscheint, wenn eine Einheit, die Truppen an Bord nehmen kann, aktiv ist. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken werden alle Infanterieeinheiten, die sich an Bord des Transporters oder des Fahrzeuges befinden, von Bord gehen.

Das HSI ist so programmiert, daß es dem Commander gestattet, die Schaltflächen auch per Tastatur zu aktivieren. Im folgenden finden Sie die entsprechenden Tastenkürzel:

Befehle für ausgewählte Einheiten

F5	Einheiten anhalten
F6	Patrouillieren
F7	Alle abladen
F8	Aktivieren/Deaktivieren

Einheiten mit Hilfe des HSI gruppieren

Einer der wichtigsten Punkte einer Schlacht ist das sinnvolle Zusammenfassen von einzelnen Einheiten zu einer Gruppe. Diese Gruppen geben dem Commander eine gewisse Zeitersparnis bei der Koordination all seiner Ein-



Einheiten gruppieren

heiten. Außerdem bieten sie mehr Feuerkraft, wenn sie ein bestimmtes Ziel angreifen. In dem nun folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie man Einheiten zu Gruppen zusammenfaßt und diese Gruppen steuert.

Zuerst zeigen wir Ihnen, wie man mit Hilfe der Maus Gruppen erstellt. Gruppen werden nach demselben Prinzip bewegt und in den Kampf geschickt wie einzelne Einheiten. Unten finden Sie alle Mausbefehle, die zum Steuern und Erstellen von Gruppen notwendig sind:

Mausbefehle, um Gruppen auszuwählen, Hauptansicht

Linke Maustaste gedrückt halten und bewegen	Alle Einheiten, die sich im Auswahlfeld befinden, werden markiert.
SHIFT + Linksklick	Einheit wird der Gruppe hinzugefügt oder aus ihr entfernt.
SHIFT + Linke Maustaste gedrückt halten und bewegen	Alle Einheiten, die sich im Auswahlfeld befinden, werden der Gruppe hinzugefügt.
Doppel-Linksklick	Alle Einheiten desselben Typs, die sich im näheren Umkreis befinden, werden ausgewählt.
SHIFT + Doppel-Linksklick	Alle Einheiten desselben Typs, die sich im näheren Umkreis befinden, werden der Gruppe hinzugefügt.

Da es in Kampfsituationen oft hektisch zugeht, wurde das HSI soweit verbessert, daß man mit nur einigen wenigen Tastenbefehlen bestimmte Einheiten automatisch zu Gruppen zusammenfassen kann.

Tastaturbefehle, um Gruppen auszuwählen

/	Alle Einheiten auswählen
F9	Alle Infanterieabwehr-Einheiten auswählen
F10	Alle Panzerabwehr-Einheiten auswählen
F11	Alle Luftabwehr-Einheiten auswählen
I	Alle Lufteinheiten auswählen

DIE GRUPPENANZEIGE

Das HSI weist zwei Flächen auf, die dem Commander anzeigen, welche Einheiten ausgewählt sind. Eine da-



Gruppenanzeige des HSI

von, das „Anführer-Display", wurde bereits beschrieben. Das andere ist die Gruppenanzeige, die Sie am rechten unteren Bildschirmrand finden.

Wenn Sie mehrere Einheiten auswählen, wird eine von ihnen zufällig zum Anführer auserkoren. Diese Einheit sehen Sie dann im Anführer-Display. Die restlichen Einheiten werden rechts davon in der Gruppenanzeige dargestellt.

Im Anschluß daran finden Sie die Maus- und Tastaturbefehle, die zum Selektieren bzw. Deselektieren der Gruppen nötig sind. Dazu muß sich der Cursor allerdings in der Gruppenanzeige befinden.

GRUPPIERUNGSBEFEHLE, GRUPPENANZEIGE

Linksklick	Deselektiert alle außer der angeklickten Einheit
Rechtsklick	Die angeklickte Einheit wird zum Anführer benannt
SHIFT + Linksklick	Entfernt die angeklickte Einheit aus der Gruppe
SHIFT + Rechtsklick	Deselektiert alle Einheiten des angeklickten Typs
F	Wechselt durch die Einheiten einer Gruppe und macht sie zum Anführer

Letztlich kann der Commander das HSI so programmieren, daß es die einzelnen Gruppen und deren Anführer speichert. Dies wird empfohlen, um es dem Commander zu erleichtern, die einzelnen Gruppen anzuwählen und sie in den Kampf zu schicken. Weiter unten werden die Tastaturbefehle beschrieben, mit denen diese Art von Gruppierung durchgeführt wird. Beachten Sie bitte, daß mit den genannten Zahlen die Reihe oben auf der Tastatur gemeint ist. Es handelt sich nicht um die Zahlen im Num-Block rechts von Ihnen.

BEFEHLE ZUM SPEICHERN DER GRUPPEN

SHIFT + 1-9	Weist die Gruppe der entsprechenden Zahl zu.
1-9	1x gedrückt: Wählt die unter dieser Zahl gespeicherte Gruppe aus.
1-9	2x gedrückt: Wählt die unter dieser Zahl gespeicherte Gruppe aus und zentriert sie in der Hauptansicht.

HINWEIS

DIE ABTEILUNG FÜR STATISTIK HAT HERAUSGEFUNDEN, DASS MEHR ALS 80% DER JUNGEN OFFIZIERE DIREKT AN DIESE STELLE DES HANDBUCHS SPRINGEN, OHNE ZUVOR DIE VORHERIGEN KAPITEL ZU LESEN. UM DIESE DISZIPLINLOSIGKEIT ZU UNTERBINDEN, WURDE IN JEDES HANDBUCH EIN MICRO-NETZHAUT-SCANNER IMPLEMENTIERT, DER ÜBERPRÜFT OB, UND WENN JA, WIE INTENSIV SICH DER OFFIZIER MIT DEN EINZELNEN SEITEN DES HANDBUCHES BESCHÄFTIGT. WENN EINE SEITE ÜBERSPRUNGEN WIRD ODER DER ZEITRAUM, IN DEM SICH DER REKRUT MIT IHR BESCHÄFTIGT, NICHT AUSREICHEND IST, WIRD UMGEHEND DER VORGESETZTE OFFIZIER INFORMIERT. DIESER SORGT DANN DAFÜR, DASS DIE ENTSPRECHENDEN DISZIPLINARSTRAFEN, WIE SIE IM IMPERIALEN LEITFADEN FÜR DISZIPLINLOSES VERHALTEN BESCHRIEBEN SIND, IN VOLLER HÄRTE ANGEWANDT WERDEN.

STEUERUNG DER EINHEITEN IM KAMPF

Ein Commander, der sich bis an diese Stelle des Handbuches vorgelesen hat, verfügt nun über genug Wissen, um Truppen bei einer Militärparade zu führen. Sollte das seine Aufgabe in den nächsten Monaten sein, kann er hier das Handbuch schließen und beiseite legen. Sollte er jedoch für Militäreinsätze vorgesehen sein, sind die folgenden Kapiteln für ihn unentbehrlich. Hier erfährt er, wie er mit Hilfe des HSI seine Streitkräfte in der Schlacht zum Sieg führen kann.

Einheiten in den Kampf zu schicken, ist weder zeitraubend noch kompliziert, da alle Einheiten des Imperiums darauf trainiert sind, gegen die Feinde des Imperators mit allen ihn zur Verfügung stehenden Mitteln zu kämpfen. Im folgenden werden Ihnen Mausbefehle beigebracht, mit denen Sie Ihren Einheiten Angriffsbefehle geben können.

ANGRIFFSBEFEHLE

Rechtsklick auf den Gegner	Die ausgewählten Einheiten greifen das markierte Ziel an.
SHIFT + Rechtsklick auf ein Gebäude	Die ausgewählten Infanterie-Einheiten werden in das markierte Gebäude eindringen.

So einfach das zunächst erscheint, manchmal ist ein Commander nicht in der Lage, sich gleichzeitig um alle Gegner zu kümmern. Für diesen Fall kann er seinen Streitkräften grundsätzliche Befehle erteilen, wie sie zu reagieren haben, falls sie auf gegnerische Einheiten treffen sollten. Das HSI erlaubt dem Commander zwischen vier Befehlen zu wählen.

KAMPFVERHALTEN

Hierbei handelt es sich um die Art, wie sich Ihre Einheiten dem Gegner gegenüber verhalten. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Auswahl:

ANGRIFF: Der Angriff ist die aggressivste Art des Kampfverhaltens. Wenn sich ein Gegner Ihren Einheiten nähert, werden diese nicht zögern, ihn anzugreifen. Sie fahren damit solange fort, bis der Gegner ausgeschaltet ist oder entkommen konnte. Dies hört sich zwar nach einem angemessenen Verhalten im Kampf an, kann aber dazu führen, daß sich Einheiten trennen und so Sicherheitslücken in der Verteidigung verursachen.

VERTEIDIGUNG: Die Verteidigung ähnelt dem Angriffsverhalten, allerdings mit dem Unterschied, daß die Einheiten erst dann aktiv werden, sobald sie angegriffen werden. Sie verfolgen den Gegner dann solange, bis er entweder entkommen konnte oder vernichtet wurde. Danach kehren die Einhei-

ten wieder zu ihrer Ausgangsposition zurück. Der Unterschied liegt also darin, daß die Einheiten den Gegner nur eine gewisse Zeit verfolgen. Wenn eine bestimmte Entfernung zu Ihrer Ausgangsposition zurückgelegt wurde, brechen sie die Verfolgung ab und kehren zur besagten Ausgangsposition zurück.

WACHE: Dies entspricht der Grundeinstellung Ihrer Einheiten, mit der sie ihren Dienst beginnen. Die Einheiten werden sich mit diesem Verhalten nicht von ihrer aktuellen Position entfernen (ausgenommen natürlich, wenn sie vermuten, daß sich der Gegner von hinten oder der Seite anschleicht). Und sie feuern erst, wenn sich der Gegner in Reichweite befindet. Dieses Verhalten eignet sich gut dazu, Verteidigungsformationen zu bilden und vereinfacht es dem Commander, seine Einheiten zu kontrollieren.

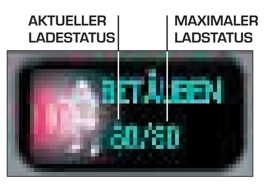
FRIEDLICH: Dieses Verhalten ist für einen Kampfeinsatz nur selten von Bedeutung, da Ihre Einheiten unter keinen Umständen das Feuer eröffnen werden. Selbst dann nicht, wenn sie selbst unter Beschuß liegen. Sie werden erst dann angreifen, wenn Sie ihnen den Befehl dazu geben. Ursprünglich wurde dieses Verhalten nur für Militärparaden verwendet, da es dort in aller Regel zu keinem Waffeneinsatz kommt. Im Kampfeinsatz kann dieser Befehl nützlich sein, wenn Sie Ihre Truppen zu einem anderen Ort schicken und nicht wünschen, daß sich diese Truppen von irgend etwas ablenken lassen.

Um es Ihnen zu vereinfachen, Ihren Truppen diese Befehle zu geben, wurden sie in der Befehlsleiste des HSI über dem Gruppen-Display implementiert.

Änderung des Kampfverhaltens

F1	Angriff
F2	Verteidigung
F3	Wache
F4	Friedlich

SEKUNDÄRFÄHIGKEITEN



Sekundärfähigkeiten

Einige Einheiten sind mit Waffen oder Fähigkeiten ausgestattet, die es Ihnen ermöglichen, in Kampfsituation flexibel zu reagieren. Diese Sekundärfähigkeiten sind meistens sehr mächtige Waffen, die nach dem Gebrauch neu aufgeladen werden müssen. Der Commander sollte also Ziele, die mit den Sekundärfähigkeiten angegriffen werden sollen, sorgfältig auswählen.

Die Schaltfläche **Sekundärfähigkeit** befindet sich direkt über dem Anführer-Display, in der Mitte des HSI. Eine Anzeige, inwieweit die Sekundärfähigkeit aufgeladen ist, erkennen Sie an der Statusanzeige im unteren Teil der Schaltfläche **Sekundärfähigkeit**. Im folgenden finden Sie die Maus- und Tastaturbefehle, um die Sekundärfähigkeit zu nutzen.

Sekundärfähigkeit benutzen

Linksklick auf die Schaltfläche **Sekundärfähigkeit** oder [T]	Aktiviert die Sekundärfähigkeit einer Einheit oder des Gruppenanführers
Rechtsklick auf den Gegner oder ein Gebiet, nachdem die Sekundärfähigkeit aktiviert wurde	Führt einen Angriff mit der Sekundärfähigkeit aus

HINWEIS

Die imperiale Abteilung für Finanzen setzt hiermit alle Commander davon in Kenntnis, daß der übermäßige Verlust von Einheiten (diese Vorgabe wird von dem zuständigen Nachschub-Offizier (NASCHO) festgelegt), speziell der großen, gepanzerten Walker und Panzer, gegen die Direktiven des Imperiums verstößt und daß ein solches Vergehen die direkte Degradierung des verantwortlichen Commanders zur Folge hat. Ausserdem muß dieser Commander die Verluste des Imperators mit seinem eigenen Hab und Gut ersetzen!

VERSTÄRKUNG PER HSI ANFORDERN

Manchmal wird der Commander der Meinung sein, daß die ihm vom Verteilungs-Offizier zur Verfügung gestellten Einheiten nicht ausreichen. Daher hat er die Möglichkeit, über das HSI zusätzliche Einheiten und Gebäude von einem Sternzerstörer oder einem lokalen Militärdepot anzufordern.

Befehlspunkte

Bevor Sie lernen, wie man Einheiten anfordert, sollten Sie wissen, daß es sehr wichtig ist, ein gutes Verhältnis zu dem Verteilungs-Offizier (VO) und dem Nachschub-Offizier (NASCHO) aufzubauen. Denn diese beiden Offiziere entscheiden letztlich, welche und wie viele Einheiten Ihnen zur Verfügung gestellt werden.

Wie gut Sie letztendlich mit den Offizieren auskommen, sehen Sie an den Befehlspunkten, die Ihnen zum Anfordern von Nachschub zur Verfügung stehen. Diese Zahl finden Sie am unteren Rand der Gruppenanzeige.

Befehlspunkte stellen quasi das Zahlungsmittel für den Nachschub dar. Um ein akzeptables Maß sowohl für den Commander als auch für den VO und den NASCHO zu finden, haben imperiale Mathematiker sehr intensiv an einem hochkomplexen mathematischen Algorithmus gefeilt. Dieser Algorithmus rechnet die Erfolge und Mißerfolge in einer Schlacht in die sogenannten Befehlspunkte um. Zu erklären, wie exakt dieser Algorithmus funktioniert, nach welchen Maßstäben er bewertet und wie er sich in der Praxis auf Ereignisse auswirkt, würde den Rahmen dieses Handbuchs deutlich sprengen. Sie brauchen nur folgendes wissen: je erfolgreicher Sie sind, desto mehr Befehlspunkte erhalten Sie.

Jede Einheit und jedes Gebäude die bzw. das der Commander anfordert, kostet ihn wertvolle Befehlspunkte. Wenn er all seine Befehlspunkte verbraucht hat, kann er solange keine Einheiten mehr anfordern, bis er sich neue

Befehlspunkte verdient hat. Sie sollten die Befehlspunkte also nicht verschwenden.

Obwohl die meisten Befehlspunkte durch das Vernichten der gegnerischen Einheiten zustande kommen, können Sie doch durch eine Reihe von anderen Aktionen zusätzliche Befehlspunkte hinzugewinnen oder verlieren. Aktionen, wie z.B. die Übernahme eines gegnerischen Gebäudes, können die Anzahl an Befehlspunkten kräftig erhöhen, während es Abzüge dafür geben kann, wenn Sie einfach nur zu viele eigene Einheiten auf dem Schlachtfeld einsetzen. Ob Sie Befehlspunkte gewinnen oder verlieren, können Sie rechts neben den Befehlspunkten sehen.

Diese Anzeige erscheint blau, wenn sie positiv ist, und rot, wenn sie negativ ist.

Außerdem erhalten Sie Befehlspunkte, wenn Sie die Missionsziele während einer Mission erfüllen. Dadurch wird ein Commander quasi für seine gute Arbeit belohnt.

Zähler für Befehlspunkte (von links nach rechts)



Gruppenanzeige mit Befehlspunkte-Zähler

- EINHEITEN ZÄHLER: Dieser Zähler zeigt die momentane Anzahl Ihrer Einheiten an, die sich auf dem Schlachtfeld befinden. Daneben steht die maximal mögliche Anzahl von Einheiten.
- EINHEITEN-WERTZÄHLER: Dieser Zähler zeigt den bis dato ausgegebenen Wert für Einheiten und Gebäude an. Dieser Wert wird in bis zu vier verschiedenen Farben angezeigt, die angeben, wieviel Einheiten zuviel von Ihnen angefordert wurden. Grün heißt, alles in Ordnung. Gelb heißt, es gibt eine kleine Strafe für ein paar zuviel angeforderten Einheiten. Orange bedeutet, langsam übertreiben Sie es, und Rot steht für die höchste Strafe wegen zuviel angeforderter Einheiten.
- BEFEHLSPUNKTE: Hier wird die Anzahl von Befehlspunkten angezeigt, die dem Commander zur Verfügung stehen.
- LAUFENDE BEFEHLSPUNKTE: Dieser Wert gibt an, ob mehr Befehlspunkte gewonnen oder ausgegeben wurden. Wenn dieser Wert positiv ist, wird er blau dargestellt. Ist er negativ wird er in Rot angezeigt.

Verteilung der Befehlspunkte

- ERFÜLLUNG DES PRIMÄREN UND DES SEKUNDÄREN MISSIONSZIELES: Viele; einmaliger Bonus.
- GEGNERISCHE EINHEITEN VERNICHTEN: Viele; einmaliger Bonus.
- GEGNERISCHE GEBÄUDE ÜBERNEHMEN: Wenige; anwachsender Bonus.
- ZUVIEL VERSTÄRKUNG ANFORDERN: Sie verlieren das Nachschub-Privileg
- ZUVIEL EINHEITEN VERSCHWENDEN: Anwachsender Malus (Abzug).



Nachschub-Bildschirm

DER NACHSCHUB



Inventar-Bildschirm; Landungsboot

Der gesamte Nachschub wird über die Kommandozentrale angefordert. Eine Kommandozentrale muß also auf dem Schlachtfeld vorhanden sein, wenn Sie Einheiten oder Gebäude anfordern möchten. Außerdem müssen Einheiten und Gebäude in der Nähe der Kommandozentrale abgesetzt werden. Das HSI ist so programmiert, daß es den Mauscursor entsprechend in ein Landungsboot oder in ein Gebäude, welches angeliefert wird, verwandelt, damit der Commander genau festlegen kann, wo er den gewünschten Nachschub plaziert. Außerdem muß der Commander darauf achten, daß diese holographischen Gebäude und Landungsboote grün dargestellt werden. Denn nur dann finden sie einen geeigneten Landeplatz vor.

Um festzustellen, ob Sie über eine Kommandozentrale verfügen, können Sie in der Befehlszeile nachsehen. Ganz links sollten Sie das Symbol einer Kommandozentrale oder eines Sternzerstörers vorfinden. Sollte dort keines der beiden Symbole zu sehen sein, hat der Imperator wohl entschieden, daß Sie keine weiteren Einheiten anfordern dürfen. Wenn Sie nur das Symbol eines Sternzerstörers sehen, bedeutet das, daß Sie zuerst einmal eine Kommandozentrale anfordern müssen. Sobald das Symbol die Form einer Kommandozentrale hat, können Sie damit beginnen, weitere Gebäude und Einheiten anzufordern. Im folgenden sehen Sie nun die Maus- und Tastaturbefehle, die Sie benutzen können, um Verstärkung anzufordern:

Befehle, um in den Nachschub-Bildschirm zu gelangen

Linksklick auf das Symbol der Kommandozentrale oder [Pos1] drücken	Öffnet den primären Nachschub-Bildschirm

Nachdem Sie das geschafft haben, erscheint der Nachschub-Bildschirm in der Gruppenanzeige. Dort werden Schiffe dargestellt, die in der Lage sind, Einheiten und Gebäude aus dem Orbit auf die Planetenoberfläche zu transportieren. Einige davon sind Fähren oder Barkassen, die dem Transport von Einheiten dienen, die nicht selbständig durch den Orbit fliegen können. Wenn Sie eine dieser Fähren bzw. Barkassen anwählen, gelangen Sie in ein weiteres Untermenü, das Ihnen sowohl Anzahl als auch Art der Einheiten und Gebäude anzeigt, die von diesem Schiff geliefert werden können.

Inventar und Einheiten auswählen

J	Nachschub-Anzeige der Konstruktionsfähre
K	Nachschub-Anzeige des Landungsboots
L	Nachschub-Anzeige der AT-AT Barkasse
U	Probot anfordern
H	Tydirium-Fähre anfordern

Manchmal entscheidet der Imperator, daß gewisse Einheiten für die anstehende Mission nicht erforderlich sind. Diese Einheiten werden in einem gelblichen Grün dargestellt. Einheiten, für die Ihnen nicht genügend Befehlspunkte zur Verfügung stehen, kennzeichnet das HSI rot. Bei Gebäuden kann es sein, daß zuvor andere Gebäude gebaut werden müssen, bevor die Konstruktionsfähre das bestellte Gebäude liefern kann. Ein weiterer Grund, warum eine Einheit rot dargestellt wird, kann der fehlende Platz auf einem der Transportschiffe sein – in diesem Fall befinden sich schon zu viele Einheiten an Bord.



Inventarbildschirm; AT-AT Barkasse

Im folgenden finden Sie die Mausbefehle, die zum Anfordern von Verstärkung notwendig sind:

Mausbefehle zum Anfordern von Verstärkung

Linksklick auf Transporter-Symbole	Zugriff auf die Einheiten, die der entsprechende Transporter liefern kann
Linksklick auf Einheiten-Symbole	Einheiten zur Lieferung auswählen
Linksklicken neben der Gruppenanzeige	Nachschubbildschirm verlassen
Rechtsklick auf Planeten-oberfläche	Landeplatz festlegen
Linksklick auf bereits verladene Einheiten	Einheit wird von Fähre entfernt

Nachdem der Nachschub einmal angefordert wurde, gelangen Sie wieder in den Haupt-Nachschubbildschirm zurück, und der Transporter, der die Einheiten liefert, wird am rechten Rand der Gruppenanzeige dargestellt. Daneben sehen Sie eine Fortschrittsanzeige, die Ihnen anzeigt, wie lange der Transporter noch braucht, bis er die Planetenoberfläche erreicht hat. Wenn Sie sich innerhalb dieser Zeit noch entschließen, den Befehl rückgängig zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

Mausbefehl, um einen Transport abzubrechen

Linksklicken Sie auf die Fortschrittsanzeige rechts neben dem Transporter	Lieferung wird abgebrochen.

Lufteinheiten anfordern

Lufteinheiten wie TIE Fighter oder TIE-Bomber können erst angefordert werden, wenn der Commander ein Flugfeld hat errichten lassen. Sobald das geschehen ist, erscheint das Flugfeld-Symbol in der Befehlsleiste.



Befehlsleiste mit Flugfeld-Symbol

Im folgenden finden Sie die Maus- und Tastaturbefehle, die Sie benötigen, um Lufteinheiten anzufordern.

Befehle, um Lufteinheiten anzufordern

Linksklick auf das Flugfeld-Symbol oder [Ende]-Taste drücken	Öffnet Nachschubbildschirm für Lufteinheiten

Wenn der Nachschubbildschirm für Lufteinheiten aktiv ist, kann der Commander Lufteinheiten zum Flugfeld dirigieren. Hier wird Ihnen aber vom Imperator ein Limit gesetzt. Kein Commander darf mehr als 10 Lufteinheiten gleichzeitig kommandieren.



Nachschub-Bildschirm; Lufteinheiten

Auch wenn Sie bis zu 10 Einheiten gleichzeitig anfordern können, werden diese dennoch einzeln nacheinander geliefert.

Mausbefehle, um Lufteinheiten anzufordern

Linksklicken auf Einheiten-Symbol	Wählt Einheiten aus, die geliefert werden sollen.

ERFAHRUNG UND AUSBAUSTUFEN

ERFAHRUNG

Je mehr Kämpfe eine Einheit überlebt, desto geschickter kann sie in den folgenden Missionen den Gegner in die Flucht schlagen und ihr eigenes Leben schützen. Sobald eine Einheit über mehr Erfahrung verfügt, wird sie mit einem roten Band in der Gruppenanzeige markiert. Eine Einheit kann maximal drei rote Bänder bekommen. Vier oder mehr Bänder sind nach dem normalen imperialen Standard nicht möglich.

Ein erfahrener Commander behält die Erfahrungsmarkierungen seiner Einheiten immer gut im Auge. Dadurch kann er Elitegruppen bilden, die praktisch jedem Gegner gewachsen sind. Diese können dann noch zusätzlich durch die Ausbaustufen, welche im Kommandostab entwickelt wurden, verstärkt werden.



ERFAHRENE EINHEIT

AUSBAUSTUFEN

Ein Commander kann, da er auch die Befehlsgewalt über Mechaniker und Wissenschaftler hat, Forschungsarbeiten in Auftrag geben. Diese Forschungen werden im Kommandostab betrieben. Folgende Ausbaustufen können entwickelt werden.

- AUSBAUSTUFE PANZERUNG: Diese Ausbaustufe erhöht die Schadensresistenz aller Einheiten.
- AUSBAUSTUFE FEUERRATE: Diese Ausbaustufe ermöglicht den Einheiten eine höhere Feuertaktzahl.
- AUSBAUSTUFE GESCHWINDIGKEIT: Die Ausbaustufe ermöglicht allen Einheiten eine höhere Geschwindigkeit.

Es wird vermutet, daß die Rebellen über ähnliche Ausbaustufen verfügen, was auch erklären würde, warum manche Einheiten anscheinend bessere Schilde haben, als andere.

Natürlich nimmt es auch Zeit in Anspruch, bis die Einheiten sich mit der neuen Technologie vertraut gemacht haben. Und je mehr Erfahrungen die Einheiten gewinnen, um so besser können sie sich die neuen Technologien zunutze machen. So ist zum Beispiel ein Sturmsoldat mit allen Ausbaustufen und einer Menge Erfahrung im Kampf kaum noch aufzuhalten.

LETZTE HINWEISE ZUM HSI

Das HSI hat noch weitere Funktionen, die noch nicht beschrieben wurden. Diese Funktionen helfen dem Commander in der Schlacht, die Übersicht zu behalten und Statistiken abzurufen. Im folgenden erhalten Sie eine kurze Beschreibung dieser Funktionen.

SCHALTFLÄCHE „KARTE“

Diese Schaltfläche befindet sich über der strategischen Karte. Wenn Sie sie betätigen, verschwindet sowohl die Gruppenanzeige als auch die Befehlsleiste. Nur die strategische Karte bleibt aktiviert. So bekommen Sie einen besseren Überblick über das Schlachtfeld in der Hauptansicht.



HAUPTANSICHT MIT AUSGEBLENDETER GRUPPENANZEIGE UND BEFEHLSLEISTE

SCHALTFLÄCHE „AUSBL.“

Die Schaltfläche **Ausbl.** erscheint, sobald die Schaltfläche Karte angeklickt wurde. Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird die strategische **Karte** geschlossen, so daß Sie eine uneingeschränkte Sicht auf das Schlachtfeld gewinnen.



HAUPTANSICHT MIT AUSGEBLENDETEM HSI

SCHALTFLÄCHE „HSI“

Nachdem die Gruppenanzeige, die Befehlsleiste und die strategische Karte ausgeblendet wurden, erscheint die Schaltfläche HSI am unteren Rand des Bildschirms. Wenn Sie diese anklicken, haben Sie wieder vollen Zugriff auf die Anzeigen im HSI.

UNTERE TEILE DES HSI AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN

TAB	Aktiviert/deaktiviert untere Teile des HSI

STRATEGISCHE KARTE VERGRÖSSERN/VERKLEINERN

Unmittelbar links neben der Schaltfläche **Sekundärfähigkeit** finden Sie zwei Schaltflächen, die zum Vergrößern bzw. Verkleinern der strategischen Karte verwendet werden können.

SCHALTFLÄCHE „PUNKTE“

Im Training ist es sinnvoll, die Leistungen des Commanders zu überprüfen, um seine Fähigkeit, Truppen in die Schlacht zu führen, steigern zu können. Am rechten Bildschirmrand, direkt über der Gruppenanzeige, finden Sie die Schaltfläche **Punkte**. Wenn Sie diese anklicken, bekommen Sie Ihre aktuelle Punktzahl angezeigt und können so Ihre Leistungen einschätzen.

DIE MISSIONSUHR

Manchmal müssen Sie bestimmte Aufgaben in einer vorgeschriebenen Zeit erledigen. Wenn das HSI der Meinung ist, daß eine Uhr eingeblendet werden muß, um den Commander an die Zeitvorgabe zu erinnern, sehen Sie diese am rechten Bildschirmrand in der Hauptansicht. Des weiteren wird auch eine Uhr eingeblendet, wenn Ihre Kommando-Zentrale vom Gegner erobert wurde. Ihnen steht dann noch eine gewisse Zeit zur Verfügung, um die Basis zurück zu erobern, bevor sie sich selbst zerstört.



EINSTELLUNGEN DES GEFECHTSMODUS

Der Gefechtsmodus ist ein reiner Kampfmodus für Einzelspielermissionen. Dort können Sie Gefechte gegen bis zu drei Computergegner planen, um neue Einheiten auszuprobieren, sich mit dem HSI vertraut zu machen oder um sich auf Mehrspieler-Schlachten vorzubereiten.



GEFECHTS-SETUP

Wenn Sie im Einzelspieler-Modus auf **Gefechtsmodus** klicken, gelangen Sie in den Setup-Bildschirm, wo Sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen können. Diese Einstellungen finden Sie rechts neben Ihrem Namen. Mit einem Linksklick auf diese Einstellungen können Sie sie vorwärts durchschalten – mit einem Rechtsklick rufen Sie sie rückwärts auf.

Von rechts nach links finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten vor:

NAME: Hier sehen Sie die Namen derer, die an diesem Spiel teilnehmen.

SEITE: Hier sehen Sie kleine Symbole. Entweder das Symbol der Allianz oder das des Imperiums. Durch einen Klick auf das angezeigte Symbol können Sie es verändern.

SPIELER: Hier können Sie zwischen drei Möglichkeiten wählen. Mensch (der Spieler wird von einem Mensch gesteuert), CPU (der Spieler wird von dem Computer gesteuert) oder Geschlossen (der Spieler nimmt nicht am Spiel teil).

FARBE: Hier können Sie die Farbe für sich und die Computerspieler bestimmen. Mit dieser Farbe werden die verschiedenen Parteien dann auf der strategischen Karte angezeigt.

TEAM: Hier können Sie sich entscheiden, mit wem Sie in einem Team spielen möchten. Dazu müssen Sie und Ihr Partner denselben Team-Namen (Alpha, Beta...) aktivieren. Ein Computerspieler, mit dem Sie sich verbündet haben, wird Sie während eines Spiels nicht angreifen.

Am unteren linken Bildschirmrand sehen Sie noch diese Einstellungsmöglichkeiten:

SZENARIO: Ihnen stehen verschiedene Karten zur Verfügung, auf denen Sie spielen können. Alle Einzelspielerkarten sind vorhanden sowie ein paar speziell für den Mehrspielermodus entworfene Karten.

TAGESZEIT: Wählen Sie verschiedene Tageszeiten wie Tag, Nacht, Abend oder Morgen aus.

BEFEHLSPUNKTE: Legen Sie fest, ob Ihnen wenige, einige oder viele Befehlspunkte zu Beginn der Mission zur Verfügung stehen.

BUNKER: Bestimmen Sie, ob wenige, einige oder viele Bunker in der Mission vorhanden sind. Diese werden in strategischen Positionen auf dem Schlachtfeld verteilt, abhängig davon, wieviel Spieler am Spiel teilnehmen. Durch Erobern und Halten von Bunkern können Sie Befehlspunkte dazu gewinnen.
EINGEBORENE: Bestimmen Sie, ob sich Eingeborene auf dem Planeten befinden oder nicht.
FESTE POSITION: In einem Spiel mit zwei Spielern können Sie diese Option auf **Ja** setzen. Es wird dann gewährleistet, daß Sie und Ihr Gegner sich jeweils auf der anderen Seite der Karte gegenüberstehen. Sollten Sie **Nein** auswählen, dann wird Ihnen zufällig eine der vier Ausgangspositionen zugewiesen.

Klicken Sie auf den gebogenen Pfeil in der linken unteren Ecke, um in das Hauptmenü zurückzukehren. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie sich, durch einen Klick auf das Dreieck in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, in den Kampf stürzen.

SZENARIO WIEDERHOLEN

Nachdem Sie eine Mission erfolgreich beendet haben, können Sie diese noch einmal wiederholen. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf den Menüpunkt **Szenario**. Der erste Bildschirm, den Sie sehen, zeigt alle imperialen Missionen an, die Sie wiederholen dürfen. Durch einen Klick auf das Symbol des Imperiums in der rechten oberen Ecke können Sie die wiederholbaren Missionen der Allianz aufrufen.

PUNKTEVERGABE

Wenn Sie eine Mission beendet haben, gelangen Sie in den Punktevergabe-Bildschirm. Hier wird Ihnen eine Statistik aller Spieler angezeigt, die an dem Spiel teilgenommen haben.
Im folgenden sehen Sie eine Übersicht:
SPIELER: Ihr Name und der Ihrer Gegner.
EINHEITEN: Die Anzahl der verbliebenen Einheiten, ausgedrückt in Befehlspunkten.



PUNKTEVERTEILUNG

GEBÄUDE: Die Anzahl von Gebäuden und Anlagen, die Sie kontrollieren, ausgedrückt in Befehlspunkten.
BEFEHLSPUNKTE: Anzahl der Befehlspunkte, die Sie während der Mission gesammelt haben.

GESAMTE PUNKTZAHL: Zeigt die Gesamtpunktzahl an.

Klicken Sie auf den gebogenen Pfeil in der unteren linken Ecke, um in das Einzelspieler-Menü zurückzukehren. Wenn Sie auf das Dreieck in der rechten unteren Ecke klicken, gelangen Sie zur nächsten Mission.

PAUSE-MENÜ

Während des Spiels können Sie jederzeit die **ESC-Taste** drücken und so das Pause-Menü aufrufen, in dem Ihnen folgende Optionen zur Verfügung stehen:



PAUSE-BILDSCHIRM

SPIEL SPEICHERN: Speichert den aktuellen Spielstand. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Speichern** und geben Sie anschließend den Namen des zu speichernden Spielstands ein. Drücken Sie danach **RETURN**. Um einen Spielstand zu entfernen, müssen Sie auf **Löschen** klicken. Zum vorherigen Menü kommen Sie zurück, indem Sie auf **Abbruch** klicken oder die **ESC-Taste** drücken.

SPIEL LADEN: Zeigt Ihnen die zuvor gespeicherten Sielstände an. Klicken Sie auf den Spielstand, den Sie wiederherstellen möchten.

OPTIONEN: Hier können Sie mit Hilfe der Scroll-Balken Einstellungen an Geschwindigkeit, Sound und Grafik vornehmen.

HILFE: Zeigt Ihnen die Tastaturbelegung an.

MISSIONSZIELE: Zeigt Ihnen die primären Missionsziele in gelber Schrift an, die Sie auf jeden Fall erfüllen müssen, bevor Sie in die nächste Mission kommen. Erfüllte Missionsziele werden grün und nicht mehr erfüllbare rot dargestellt. Bei einer Reihe von Missionen werden dort auch Sekundärziele angezeigt. Wenn Sie diese erfüllen, können Sie sich zusätzliche Befehlspunkte hinzuverdienen. Zu erwähnen wäre noch, daß sich die Missionsziele während einer Mission ändern können.



MISSIONSZIEL

- MISSIONSZIELE BEIM START ANZEIGEN: Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die Missionsziele am Anfang einer Mission angezeigt.
- KEIN TUTORIAL: Wenn Sie dieses Kästchen aktivieren, wird in den Missionen für die es ein Tutorial gibt, auf dieses verzichtet.

MISSION BEENDEN: Auch hier können Sie zwischen drei Optionen wählen. Mission neu starten, Mission verlassen und Programm verlassen.
MISSION FORTSETZEN: Setzt die Mission fort.
SPIELOPTIONEN:

- PILOTEN ANIMIERT: Hier gibt es drei verschiedene Modi. Animiert, nicht animiert und deaktiviert. Dies wirkt sich auf die Gesichter im Kommunikationsfenster aus.
- WETTER: Hier können Sie zusätzliche Wetter-Effekte einstellen. Ist diese Option deaktiviert, wirkt sich das positiv auf die Spielgeschwindigkeit aus.
- AUTOSAVE: Speichert Spielstände automatisch ab.



SPIEL-MENÜ

EINGABEOPTIONEN:

- MAUS-SCROLLEN: Hier legen Sie fest, wie schnell sich die Kamera durch Ihren Mauszeiger bewegen läßt.
- TASTATUR-SCROLLEN: Hier legen Sie fest, wie schnell sich die Kamera mit Hilfe der Tasten bewegen läßt.
- Y-ACHSE INVERTIERT: Invertiert die Richtung der Y-Achse der Maus, wenn Sie die rechte Maustaste drücken und die Maus dabei bewegen.
- HARDWARE-CURSOR: Aktiviert oder deaktiviert den Hardware-Cursor. Der Hardware-Cursor reagiert unter Umständen etwas schneller, wenn diese Option aktiviert ist. Beachten Sie jedoch, daß er nicht von allen Grafikkarten unterstützt wird. Sollten Sie Probleme mit der Darstellung des Hardware-Cursors haben, ziehen Sie bitte den Leitfaden zur Fehlerbehebung zu Rate.

SOUNDOPTIONEN:

- MUSIK-LAUTSTÄRKE: Hier legen Sie fest, wie laut die Hintergrundmusik im Spiel zu hören sein soll.
- SFX-LAUTSTÄRKE: Hier legen Sie fest, wie laut der Sound im Spiel zu hören sein soll.
- SPRACH-LAUTSTÄRKE: Hier legen Sie fest, wie laut die Sprache im Spiel zu hören sein soll.



SOUND-OPTIONEN

- UNTERTITEL: Aktiviert oder deaktiviert die Untertitel. (Wirkt sich auch auf die In-Game-Zwischensequenzen und Befehle aus.)

GRAFIK-OPTIONEN:

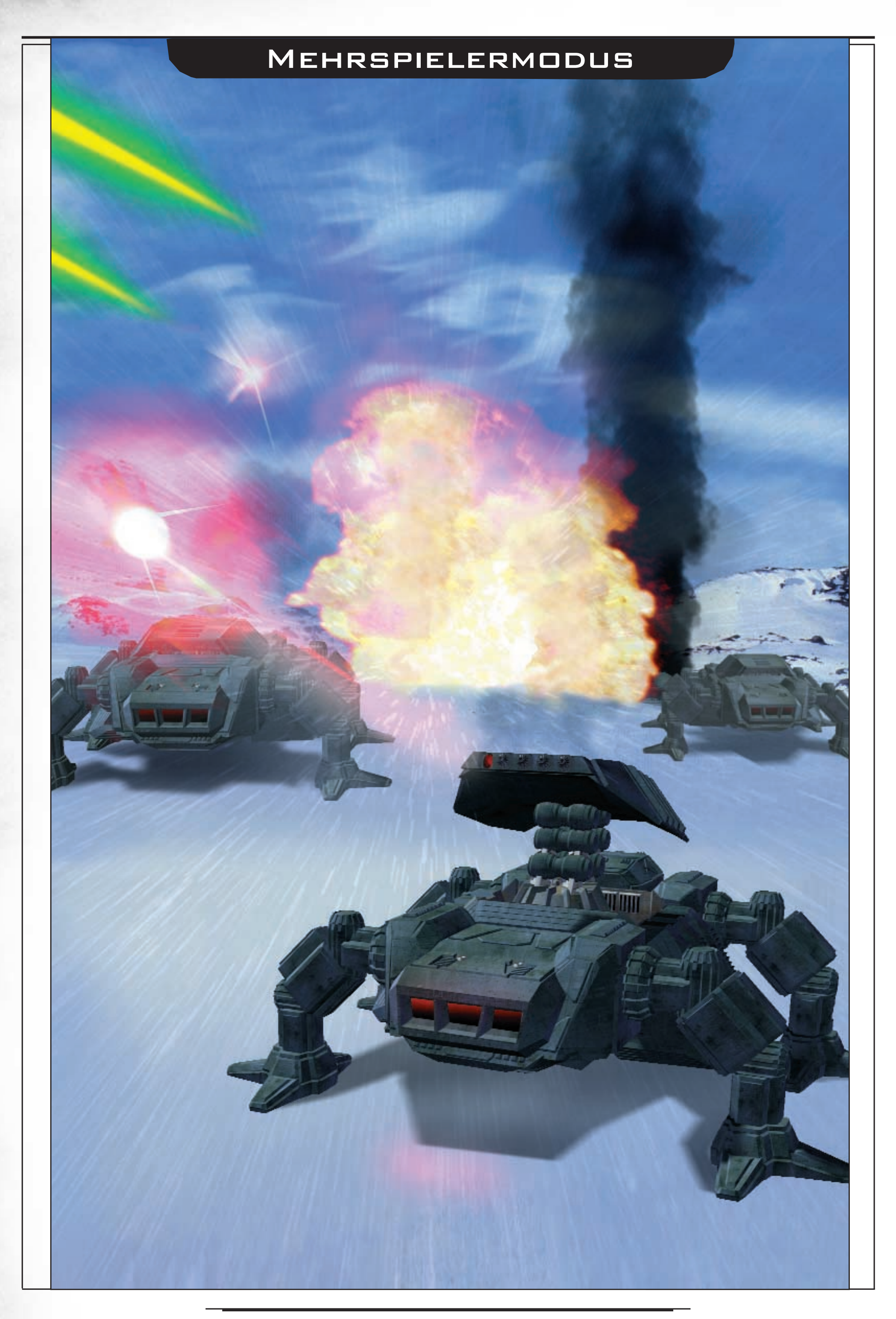
- GAMMA-KORREKTUR: Hier können Sie die Umgebung heller oder dunkler einstellen.
- DETAILSTUFE: Hier können Sie per Scroll-Balken die Detailstufe einstellen. Bei schnellen Computern kann auch eine höhere Detailstufe eingestellt werden.
- NEBEL: Hier können Sie per Scroll-Balken die Dichte des Nebels einstellen. Je dichter der Nebel eingestellt ist, desto höher ist die Spielgeschwindigkeit auf langsameren Rechnern.



GRAFIK-OPTIONEN

- MIP MAPPING: Weitentfernte Objekte werden deutlicher dargestellt. Dies beeinträchtigt die Geschwindigkeit natürlich sehr.
- ZURÜCK: Sie kehren zum vorherigen Menü zurück.





MEHRSPIELERMODUS

Der Mehrspielermodus bietet vielleicht die größte Herausforderung in **Force Commander**. Er spielt sich wie ein Gefecht, aber erlaubt Ihnen gegen andere Mitspieler und/oder die CPU anzutreten, ohne dabei die normale Missionsreihenfolge einhalten zu müssen. Sie können die normalen Karten des Einzelspielermodus oder speziell entworfene Karten für den Mehrspielermodus verwenden. In **Force Commander** können Sie gegen bis zu 4 Spieler in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über das Internet mit direkter IP-Adressierung oder unter Verwendung der MSN Gaming Zone antreten. Zwei Spieler können auch über eine Modemverbindung gegeneinander antreten.

STARTEN DES MEHRSPIELERMODUS

Force Commander erlaubt Ihnen verschiedene Arten einer Mehrspielerverbindung. Um im Mehrspielermodus zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf die Option **Mehrspielermodus**. Nun werden die zur Auswahl stehenden Verbindungsmöglichkeiten aufgelistet:



VERBINDUNGSARTEN

- TCP/IP: Mit dieser Option können Sie über das Internet oder in einem TCP/IP-LAN spielen. Als Host müssen Sie dann allen anderen Spielern Ihre IP-Adresse mitteilen, damit diese am Spiel teilnehmen können. Bestehende Spiele werden aufgelistet, wenn Sie in einem LAN spielen.
- MODEM: Mit dieser Option können Sie über Modem gegen einen Freund spielen. Sollten in der rechten Liste unter „Installierte Modems“ mehrere Geräte aufgelistet sein, müssen Sie vorher Ihr Modem durch Anklicken auswählen. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie ein Modem installiert haben.
- IPX: Wählen Sie dieses Protokoll, wenn Sie in einem IPX-LAN spielen.
- MSN GAMING ZONE: Die MSN Gaming Zone (IGZ) ist ein kostenloser Service zur Ausrichtung von Spielen im Internet. Er erlaubt es Ihnen, sich mit anderen Spielern aus der ganzen Welt zu messen. Außerdem können Sie hier bei einem Spiel Menschen kennenlernen und Tips und Neuigkeiten zu **Force Commander** austauschen. Eine ausführliche Beschreibung zu der MSN Gaming Zone finden Sie auf Seite 47.

Falls Sie nicht alle Optionen in Ihrer Liste finden, so bedeutet dies, daß diese Art der Verbindung nicht auf Ihrem Rechner installiert ist.

Leitung eines Spiels

Um bei **Force Commander** ein Spiel zu leiten, führen Sie folgende Schritte aus:



Spiel einleiten

1. Starten Sie das Spiel.
2. Klicken Sie auf die Option **Mehrspieler** im Hauptmenü.
3. Geben Sie Ihren Spielernamen ein oder wählen Sie aus der Liste einen bereits existierenden Namen aus.
4. Wählen Sie die Verbindungsart für Ihr Spiel aus. (Schauen Sie im Abschnitt MSN Gaming Zone auf Seite 50 nach, wie man ein Spiel vorbereitet.)
5. Klicken Sie auf **Spiel einleiten**.
6. Geben Sie Ihrem Spiel einen Namen. Der Standardname lautet: Spiel von <Spielername >. Um dies zu ändern, geben Sie einen neuen Namen ein. Drücken Sie **ENTER** oder klicken Sie auf den Pfeil **Vorwärts**.
7. Legen Sie die Optionen Ihres Spiels fest (Im Abschnitt Mehrspieler-Setup auf Seite 47 finden Sie ausführlichere Informationen zu diesem Thema.)
8. Wenn alle Spieler bereit sind, klicken Sie auf den Pfeil Vorwärts in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, um das Spiel zu starten.

An einem Spiel teilnehmen

Wie Sie an einem **Force Commander** Spiel teilnehmen können, hängt von der Verbindungsart ab. In allen Fällen folgen Sie den Schritten 1-4, wie oben im Abschnitt Leitung eines Spiels beschrieben.

Spiel beitreten

TCP/IP

1. Klicken Sie auf Spiel beitreten.
2. Falls Sie in einem LAN spielen, klicken Sie auf IP suchen, um eine Liste mit existierenden Spielen zu erhalten oder geben Sie die IP-Adresse oder den Namen des HOST-Rechners ein und drücken Sie **ENTER**. Doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels, an dem Sie teilnehmen möchten, oder wählen Sie ihn aus und klicken Sie dann auf den Pfeil **Vorwärts**.
3. Wenn Sie über das Internet spielen, geben Sie die IP-Adresse des Host-Rechners ein und drücken Sie **ENTER**. Vergessen Sie nicht, auch die Punkte bei der Adresse einzugeben (Zum Beispiel: “199.3.89.200“).

Modem

1. Klicken Sie auf **Spiel beitreten**.
2. Geben Sie die Telefonnummer des Modem ein, das Sie anwählen möchten (Der „-„ ist nicht notwendig). Denken Sie daran, auch die Vorwahl mit anzugeben, wenn es sich um ein Ferngespräch handelt. Das installierte Modem wird unterhalb der Telefonnummer angezeigt. Klicken Sie auf dieses Feld, um das Modem zu wechseln.
3. Drücken Sie **ENTER**, um eine Modemverbindung herzustellen.

IPX

1. Klicken Sie auf **Spiel beitreten**.
2. Doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels oder wählen Sie es aus, und klicken Sie den Pfeil **Vorwärts** an.

MSN Gaming Zone

Schauen Sie im Abschnitt MSN Gaming Zone auf Seite 50 nach, wie Sie eine Verbindung zur Zone herstellen können.

Sobald Sie an einem Spiel teilnehmen, können Sie die Seite (entweder Imperiale oder die der Rebellen) und die Farbe auswählen sowie Bündnisse mit anderen Spielern schließen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Bereit, um dem Spielleiter mitzuteilen, daß Sie bereit sind, das Spiel zu beginnen.

Mehrspieler-Setup

Nachdem Sie entweder ein Spiel als Host leiten oder an einem teilnehmen, gelangen Sie zum Bildschirm **Mehrspieler-Setup**. Nur der Spielleiter kann alle Optionen ändern, die hier aufgelistet werden. Als Teilnehmer können Sie lediglich Ihre Seite und die Farbe auswählen sowie Bündnisse mit anderen Spielern schließen.



Mehrspieler-Setup

Der Bildschirm Mehrspieler-Setup ist in drei Abschnitte unterteilt. Das oberste Fenster zeigt Informationen über den Spieler an. Neben dem Namen Ihres Spielers finden Sie eine horizontale Liste mit Setup-Möglichkeiten. Mit einem Linksklick wechseln Sie vorwärts durch die Optionen und mit einem Rechtsklick rückwärts.

Ihre Setup-Möglichkeiten von links nach rechts sind:

- NAME: Zeigt die Spielernamen in Ihrem Spiel an.
- SEITE: Wählen Sie die Seite aus, die Sie spielen möchten. Ein kleines rotes Symbol repräsentiert die Rebellen, und ein kleines blaues Symbol repräsentiert das Imperium. Jeder Spieler kann eine beliebige Seite auswählen.
- SPIELER: Zeigt die verschiedenen aktiven Spieler in Ihrem Szenario an: Mensch (Sie und andere menschliche Mitspieler), CPU (Ihr Rechner), Offen (ein freier Platz, den ein anderer menschlicher Spieler belegen kann oder der vom Computer übernommen wird) oder Geschlossen (ein Platz wird vom Host geschlossen, um ein Spiel mit nur zwei oder drei Mitspielern zu ermöglichen.)
- FARBE: Wählen Sie eine der sechs verschiedenen Farben aus, die Ihnen zur Verfügung stehen. Ihre Einheiten werden auf der strategischen Karte in der gewählten Farbe als Punkte dargestellt. Der Auswahlkasten der Einheiten nimmt ebenfalls die gewählte Farbe an.
- TEAM: Klicken Sie diese Option an, um zu bestimmen, ob Sie mit einem anderen Mitspieler oder dem Computer kooperativ spielen möchten.
- BEREIT: Klicken Sie hier, um dem Spielleiter mitzuteilen, daß Sie bereit sind, das Spiel zu beginnen.
- ENTFERNEN: Der Spielleiter kann diesen Knopf drücken, um einen Spieler aus dem Spiel zu entfernen.

Das mittlere Fenster ist das Chat-Fenster. Hier wird Ihr Spielername zusammen mit einem blinkenden Cursor angezeigt. Um zu chatten, geben Sie einfach Ihre Nachricht ein und drücken **ENTER**. Pro Chat-Eintrag stehen Ihnen bis zu 65 Zeichen zur Verfügung. Ihre Nachricht erscheint unten zusammen mit den Nachrichten von den anderen Spielern. Um durch die Nachrichten zu scrollen, drücken Sie entweder die **Pfeil hoch-** oder **Pfeil runter-Tasten**. Sie können allerdings auch die **Bild hoch-** und **Bild runter-Tasten** verwenden.



CHAT-INTERFACE

In der unteren Hälfte des Bildschirms finden Sie eine Liste mit Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind:

- SZENARIO: Ihnen stehen verschiedene Karten zur Verfügung, auf denen Sie spielen können. Alle Einzelspielerkarten sowie ein paar speziell für den Mehrspielermodus entworfene Karten stehen zur Auswahl.
- TAGESZEIT: Wählen Sie verschiedene Tageszeiten wie Tag, Nacht oder Dämmerung aus.
- BEFEHLSPUNKTE: Bestimmen Sie, ob Ihnen wenige, einige oder viele Befehlspunkte zu Beginn der Mission zur Verfügung stehen.

- BUNKER: Bestimmen Sie, ob wenige, einige oder viele Bunker in der Mission vorhanden sind. Diese werden in strategischen Positionen auf dem Schlachtfeld verteilt, abhängig davon, wieviel Spieler am Spiel teilnehmen. Durch Erobern und Halten von Bunkern können Sie Befehlspunkte gewinnen.
- EINGEBORENE: Bestimmen Sie, ob Eingeborene vorhanden sind oder nicht.
- FESTE POSITION: In einem Spiel mit zwei Spielern können Sie diese Option auf **Ja** einstellen. Es wird dann gewährleistet, daß Sie und Ihr Gegner sich jeweils auf der anderen Seite der Karte gegenüberstehen. Sollten Sie **Nein** auswählen, wird Ihnen zufällig eine der vier Ausgangspositionen zugewiesen.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen und Ihnen die anderen Spieler signalisiert haben, daß sie bereit sind, klicken Sie auf den Pfeil **Weiter** in der unteren rechten Ecke, um das Spiel zu beginnen. Klicken Sie den gebogenen Pfeil in der unteren linken Ecke an, um zum Hauptmenü zurückzukehren, wenn Sie das Spiel abbrechen oder aus dem Spiel aussteigen möchten.

Das Chat-Fenster im Spiel

Um mit Ihren Mitspielern im Mehrspielermodus zu chatten, müssen Sie **ENTER** auf Ihrer Tastatur drücken, damit sich das Chat-Eingabefenster öffnet. Sobald Sie eine Nachricht von einem anderen Spieler erhalten, sehen Sie das Nachrichtenfenster in der oberen rechten Ecke Ihres Bildschirms. Drücken Sie **ENTER**, um das Chat-Fenster zu öffnen und Ihrem Mitspieler zu antworten.



In-game Chat-Fenster

Das Chat-Fenster ist in drei Bereiche aufgeteilt:

CHAT NACHRICHTENFENSTER: In diesem Fenster am rechten oberen Bildrand werden alle aktuellen Nachrichten angezeigt.

SPIELERNAME UND BÜNDNISFENSTER: In diesem Fenster werden alle Spielernamen und Bündnisse angezeigt. Sie können bestimmen, ob Sie eine Nachricht an alle Spieler senden möchten oder nur an Ihren Verbündeten oder nur an Ihren Gegner, indem Sie auf das entsprechende Feld klicken. Der Spielleiter kann in diesem Fenster auch einen Spieler vom Spiel ausschließen.

CHAT EINGABEFENSTER: In diesem Fenster können Sie Ihre Nachricht eingeben und mit **ENTER** abschicken. Pro Nachricht können Sie 65 Zeichen eingeben.

Schließen können Sie das Chat-Interface, indem Sie **ENTER** drücken, ohne zuvor Text eingegeben zu haben.

Das Spiel gewinnen

Das Ziel im Mehrspielermodus ist es, den bzw. die Gegner komplett auszulöschen. Dies beinhaltet sowohl die Einheiten als auch die Gebäude. Ein Spieler kann auf zwei verschiedene Arten verlieren:

- VOLLSTÄNDIGE VERNICHTUNG: Dies geschieht, wenn Sie sämtliche Einheiten und Gebäude (einschließlich Ihrer Kommando-Zentrale) verloren und keine Befehlspunkte mehr haben, um eine neue anzufordern.
- KAPITULATION: Dies geschieht, wenn Sie sämtliche Einheiten und Gebäude (einschließlich Ihrer Kommando-Zentrale) verloren haben, Sie aber über GENÜGEND Befehlspunkte verfügen, um eine neue anzufordern. Daraufhin erscheint die Missionsuhr, die Sie darüber in Kenntnis setzt, daß Sie noch 20 Sekunden Zeit haben, eine neue Kommando-Zentrale anzufordern. Wenn Sie die Zeit verstreichen lassen, haben Sie verloren.

Das Spiel beenden

Drücken Sie **ESC** auf Ihrer Tastatur, um in das Pause-Menü zu gelangen, wo Sie das Spiel beenden können. Klicken Sie auf **Mission beenden**. Sie können nun entweder **Mission beenden** auswählen und so zum Verbindungsbildschirm gelangen oder auf **Programm beenden** klicken, um **Force Commander** zu beenden. Sie werden vorher noch einmal gebeten, dies zu bestätigen. Klicken Sie anschließend einfach auf den gebogenen Pfeil in der linken unteren Ecke des Bildschirms, um den Mehrspielermodus zu verlassen. Sie kehren dann zum Hauptmenü zurück.

MSN Gaming Zone

Die MSN Gaming Zone (IGZ) ist ein kostenloser Service zur Ausrichtung von Spielen im Internet. Er erlaubt es Ihnen, sich mit anderen Spieler aus der ganzen Welt zu messen. Außerdem können Sie hier bei einem Spiel Menschen kennenlernen und Tips und Neuigkeiten zu Force Commander austauschen.
Um in der Zone zu spielen, benötigen Sie:

- Internet Explorer (Version 3.2 oder höher) oder Netscape Navigator (Version 4.0 oder höher)
- Eine 32-bit Einwählverbindung (Modem oder ISDN) oder eine Direktverbindung (T1, xDSL, Cable, usw.) zum Internet.

MSN Gaming Zone Anweisungen

1. Starten Sie **Force Commander**.
2. Klicken Sie auf Mehrspieler.
3. Klicken Sie auf MSN Gaming Zone, dann auf „zur Zone“. Das Spiel wird daraufhin minimiert, und es wird versucht, eine Verbindung zur **Force Commander**-Lobby auf der MSN Gaming Zone Website unter **msn.zone.com**

herzustellen. (Wenn Sie noch nicht mit dem Internet verbunden sind, erscheint eine Windows-Eingabeaufforderung, die Sie mit Ihrem ISP verbindet. Sollte Ihr Computer nicht für den automatischen Zugriff auf das Internet konfiguriert sein, müssen Sie zuerst manuell eine Verbindung herstellen und dann mit Schritt 1 den Vorgang fortsetzen.)

4. Wenn die Webseite der MSN Gaming Zone geladen ist, klicken Sie auf eine der **Force Commander**-Räume, um sich anzumelden und die Lobby zu betreten. Wenn Sie ein neuer Nutzer der Zone sind, müssen Sie sich zunächst anmelden und die Software herunterladen, bevor Sie in der Zone Spiele austragen können.
5. Nach der Anmeldung können Sie sich mit den anderen **Force Commander** Spielern treffen und in den Lobbies Spiele ausrichten. Klickt der Host des Spiels, dem Sie sich angeschlossen haben, auf „Launch“ wird **Force Commander** gestartet und alle Spieler werden automatisch mit dem Spiel verbunden.

DIE TARKIN-DOKTRIN

Die Tarkin-Doktrin, ursprünglich als imperiales Kommuniqué #001044.92v bezeichnet, wurde von Groß Moff Tarkin als eine direkte Mitteilung an den Imperator verfaßt. Sie schlägt vor, mit welchen Methoden man die Sicherheit des Imperiums verbessern kann. Seit ihrer Einführung ist die Tarkin-Doktrin zu einem der Eckpfeiler der imperialen Sicherheitspolitik geworden. Im folgenden werden die Methoden der Tarkin-Doktrin aufgelistet:

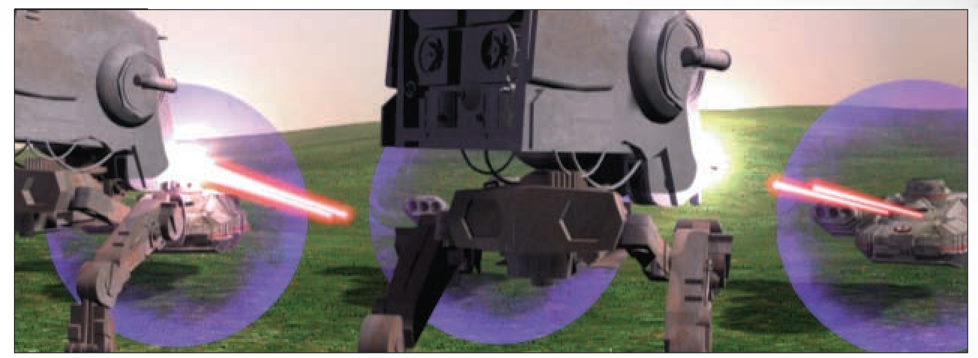
Bildung von strategischen Zentralsektoren, um Aktivitäten der Rebellen in aufständischen Systemen zu überwachen und um auf diese reagieren zu können. Strategische Zentralsektoren erhalten mehr Streitkräfte als andere Regionen des Imperiums. Diese imperiale Präsenz dient dazu, kleinere rebellische Splittergruppen zu zerschlagen, bevor sie eine grössere Bedrohung darstellen.

Das Kommando über jeden strategischen Zentralsektor übernimmt ein einzelner Offizier, der direkt dem Imperator berichtet.

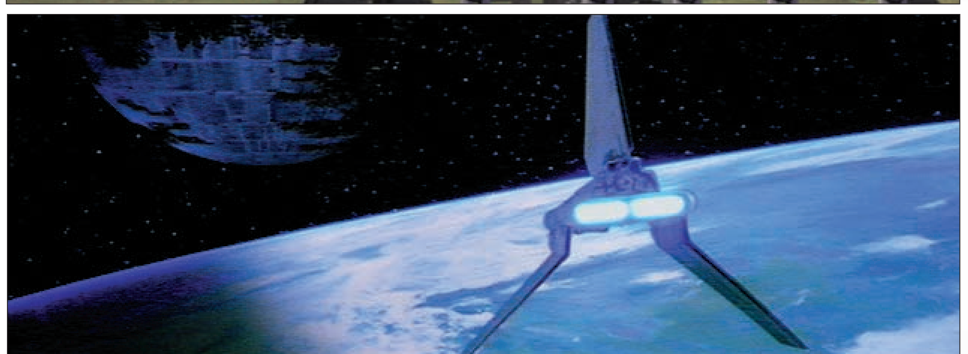
Verbesserung der Kommunikationswege und der imperialen Antwortzeiten, durch die Installation modifizierter HoloNet-Transmitter innerhalb eines strategischen Zentralsektorkommandos an Bord jedes Flaggschiffs einer Sektorgruppe. Ähnliche Einrichtungen wurden schon an Bord des Flaggschiffs des Imperators und in der Imperialen Stadt auf Imperial Center (ehemals Coruscant) eingerichtet.

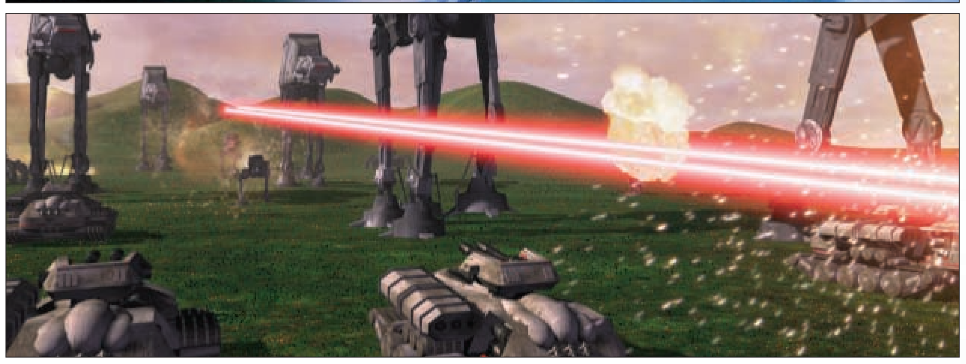
Beherrschung der aufständischen Teile der Galaxis durch Furcht vor Gewalt, anstatt durch Gewalt selbst. Möglicherweise der wesentlichste Aspekt von Tarkins Doktrin. Diese Methode veranlasste das Imperium dazu, seine Macht und Waffen durch so wirkungsvolle Symbole wie den Sternzerstörer zur Schau zu stellen.

Erforschung und Entwicklung neuer und mächtigerer Raumschiffe und Waffen, um Furcht in widerspenstigen Systemen zu verbreiten.











GEBÄUDE UND EINHEITEN

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Kurzbeschreibung aller Einheiten, die von den Streitkräften des Imperiums oder der Rebellen-Allianz eingesetzt werden können. Die Beschreibung wird von drei statistischen Angaben ergänzt:

- VORAUSSETZUNGEN: Manche imperiale Gebäude können erst dann gebaut werden, wenn bereits andere Gebäude angefordert wurden.
- BEFEHLSPUNKTE: Gibt die Zahl der Befehlspunkte an, die Sie benötigen, um eine Einheit anzufordern.
- PANZERUNG: Gibt an, wie viele Trefferpunkte eine Einheit einstecken kann, bevor sie zerstört wird. Der Zustand der Panzerung wird im Spiel mit Hilfe einer roten Leiste angezeigt, die Sie unterhalb des Einheitensymbols in der Gruppenanzeige finden.
- SCHILDSTÄRKE: Gibt an, ob eine Einheit über Schilde verfügt und ggf. wie stark diese sind. Schilde sind im Prinzip starke Energiefelder, die eine Beschädigung der Panzerung einer schweren Einheit verhindern sollen. Sie laden sich langsam von selbst wieder auf. Die Schildstärke einer Einheit wird in der Gruppenanzeige über einen blauen Balken in der Gruppenanzeige visualisiert.

NEUTRAL

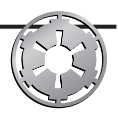
In einer Einzelspielermission werden Sie häufig dazu aufgefordert, ein bestimmtes Gebäude zu erobern oder zu halten. Solange sich das Gebäude unter Ihrer Kontrolle befindet, gewinnen Sie kontinuierlich Befehlspunkte.

	NAME	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Bunker	Keine	6000	Keine

Bunkeranlagen kommen zwar auch im Einzelspielermodus vor, einen besonderen Wert haben sie aber erst in Mehrspielergefechten. Im Mehrspielermodus versorgen Bunkeranlagen denjenigen, der sie unter Kontrolle hat, kontinuierlich mit Befehlspunkten. Daher sind sie in Mehrspielergefechten meist stark umkämpft.



Das Imperium

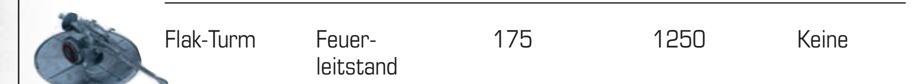


Gebäude

Die Gebäude des Imperiums unterscheiden sich von den Strukturen der Allianz dahingehend, daß sie meist andere Gebäude benötigen, um effektiv eingesetzt werden zu können. Diese modulare Bauweise spiegelt die lineare Taktik und Vorgehensweise des Imperiums in besonderer Weise wider. Den folgenden Kurzbeschreibungen können Sie entnehmen, welche Gebäude vorausgesetzt werden, bevor Sie eine bestimmte Struktur einsetzen können.

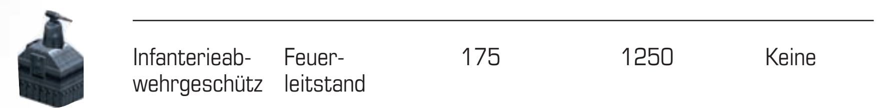
NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Flugkontrolle	Kommandozentrale	100	3000	Keine

Dieses Gebäude ist die Voraussetzung für Landeplattformen und Artilleriestellungen. Es überwacht die eigenen Lufteinheiten und sorgt dafür, daß es nicht zu Kollisionen kommt. Die Flugkontrolle wird direkt mit der Kommandozentrale verbunden; daher brauchen Sie keinen Landeplatz für sie auszuwählen.



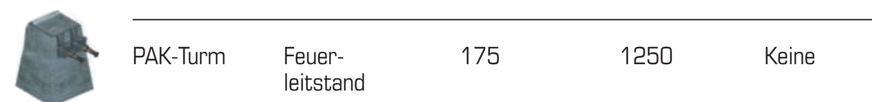
Flak-Turm	Feuerleitstand	175	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen Lufteinheiten des Gegners, wie z. B. Y-Wings und Luftgleiter. Schützt eigene Basen vor Luftangriffen. Der Flak-Turm kann auch mit einem Soldaten der Sturmtruppen besetzt werden, der ihn manuell bedient. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Feuerleitstand durch eine feindliche Übernahme oder einen Angriff ausgeschaltet wurde.



Infanterieabwehrgeschütz	Feuerleitstand	175	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen feindliche Infanterie. Schützt eigene Basen vor Einheiten, die ein Gebäude besetzen wollen. Das Infanterieabwehrgeschütz kann auch mit einem Soldaten der Sturmtruppen besetzt werden, der es manuell bedient. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Feuerleitstand durch eine feindliche Übernahme oder einen Angriff ausgeschaltet wurde.



PAK-Turm	Feuerleitstand	175	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen Bodeneinheiten des Gegners, wie z. B. die Angriffspanzer der Rebellen. Der PAK-Turm kann auch mit einem Soldaten der Sturmtruppen besetzt werden, der ihn manuell bedient. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Feuerleitstand durch eine feindliche Übernahme oder einen Angriff ausgeschaltet wurde.

Gebäude (Fortsetzung)



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Kommando-stab	Kommando-zentrale	100	2000	Keine

Dieses Gebäude ist die Voraussetzung dafür, daß ein Kommandeur eine Krankenstation oder eine Reparaturwerft anfordern kann. Der Kommandostab versorgt die zusätzlichen Gebäude nicht nur mit Energie, sondern ermöglicht es dem Spieler auch, seine Einheiten auszubauen. Der Kommandostab wird direkt mit der Kommandozentrale verbunden, daher brauchen Sie keinen Landeplatz für ihn auszuwählen. Der Kommandostab kann folgende Ausbaustufen für Ihre Einheiten entwickeln:

- AUSBAUSTUFE PANZERUNG: Diese Ausbaustufe erhöht die Schadensresistenz aller Einheiten.
- AUSBAUSTUFE FEUERRATE: Diese Ausbaustufe ermöglicht den Einheiten eine höhere Feuertaktzahl.
- AUSBAUSTUFE GESCHWINDIGKEIT: Die Ausbaustufe ermöglicht allen Einheiten eine höhere Geschwindigkeit.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Kommando-Zentrale	Keine	500	5000	Keine

Das Kernstück jeder imperialen Basis, von dem aus Truppen angefordert und koordiniert werden.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Artillerie-stellungen	Flugkontrolle	600	1500	Keine

Eine große, fest installierte Plattform mit einem schweren Artilleriegeschütz mit grosser Reichweite. Diese Waffe benötigt die Unterstützung durch einen Späher. Die Artilleriestellung kann auch mit einem Soldaten der Sturmtruppen besetzt werden, der sie manuell bedient. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn die Flugkontrolle durch eine feindliche Übernahme oder einen Angriff ausgeschaltet wurde.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Kranken-station	Kommandostab	50	2000	Keine

Ein Ort, um verwundete Infanterie zu heilen - sofern sie es noch schafft, lebend bei der Krankenstation anzukommen.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Landeplattform	Flugkontrolle	400	2500	Keine

Ein einfaches Flugfeld für TIE-Bomber und TIE Fighter. Es dient als Wartungs- und Leitzentrum für diese Einheiten.

Gebäude (Fortsetzung)

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Reparatur-werft	Kommando-zentrale	100	2000	Keine

Eine Einrichtung, in der beschädigte Fahrzeuge und Lufteinheiten repariert werden können. Die Reparaturwerft wird zusammen mit einem Reparaturdroiden geliefert, den Sie aussenden können, um beschädigte Gebäude reparieren zu lassen.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Feuerleitstand	Kommando-zentrale	100	5000	Keine

Dieses Gebäude ist zur Errichtung und Kontrolle der Abwehrtürme erforderlich. Ist dieses Gebäude nicht vorhanden, können Abwehrtürme nicht kontrolliert werden und benötigen zur Steuerung eine Infanterie-Einheit. Der Feuerleitstand wird direkt mit der Kommandozentrale verbunden; daher brauchen Sie keinen Landeplatz für ihn auszuwählen.

Fähren

Die folgenden Einheiten dienen dazu, Nachschub von einem Sternzerstörer auf die Planetenoberfläche zu befördern. Sie verfügen über keinerlei Angriffsfähigkeiten und sind nur sehr kostspielig zu ersetzen.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Barkasse	Kommando-zentrale	1000	200	Keine

Ein Transporter, der große Kampfeinheiten von einem Sternzerstörer auf die Planetenoberfläche bringt. Die Barkasse landet auf dem Schlachtfeld, setzt die an Bord befindlichen Einheiten ab und kehrt danach in den Orbit zurück.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Konstruktions-fähre	Keine	1000	200	Keine

Die Konstruktionsfähre transportiert komplette Gebäude von einem Sternzerstörer auf die Planetenoberfläche.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Landungsboot	Kommando-zentrale	1000	125	Keine

Eine modifizierte Fähre der Lambda-Klasse, die Soldaten und mittelschwere Einheiten, wie z. B. AT-PTs und leichte Artillerie, über das Schlachtfeld transportieren kann.

Bodeneinheiten

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	AT-AA (All Terrain Anti-Aircraft)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	100	205	Keine

Ein mobiles Luftabwehrsystem, das gegen alle Lufteinheiten der Rebellen eingesetzt werden kann. Der AT-AA besitzt ein Flak-System, das auch abgesetzt werden kann. Dieses Waffensystem ist bei der Verteidigung gegen Luftangriffe einfach unverzichtbar. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	AT-AT (All Terrain-Armored Transport)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	850	1250	Keine

Die stärkste Waffe des Imperiums. Dieser Gigant besitzt Luftabwehrwaffen und eine Hauptkanone, die einen konzentrierten Feuerstoß liefert, der praktisch alles aus dem Weg räumt. Die schweren Füße dieser Einheit bedeuten das Ende jedes Soldaten, der sich unter ihnen wiederfindet. Kann bis zu sechs Soldaten mitführen. **Sekundärfähigkeit:** Blasterkanone.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	AT-PT (All Terrain Personal Transport)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	100	100	Keine

Eine der effektivsten Einheiten zur Infanteriebekämpfung. Die Einheit ist sehr schnell, aber anfällig gegen Feuer von Panzerabwehrwaffen. Zusammen mit AT-STs eingesetzt, ist der AT-PT eine tödliche Waffe. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	AT-ST (All Terrain Scout Transport)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	225	350	Keine

Dieser gepanzerte Transporter ist besonders tödlich, wenn er im Verbund mit anderen AT-STs, AT-PTs und AT-AAs eingesetzt wird. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Dewback-Truppen	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	150	75	Keine

Diese schwere Einheit ist mit einem Sturmsoldaten besetzt und wird vorwiegend gegen feindliche Infanterie verwendet. Sie kann nur auf Planeten mit extrem trockenem Klima eingesetzt werden. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

Bodeneinheiten (Fortsetzung)

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Schwere Artillerie	Kommando-Zentrale oder mobile Basis (MB)	750	300	Keine

Eine verbesserte Version der leichten Artillerie. Die Repulsor-Plattform mit einem gewaltigen Geschütz ist in der Lage, eine Basis der Rebellen in Schutt und Asche zu legen. Der Treffer durch schwere Artillerie beschädigt alle Einheiten im Explosionsradius, was auch eine Gefahr für imperiale Einheiten darstellen kann. Durch seine geringe Feuerrate und Mündungsgeschwindigkeit läßt sich diese Einheit effektiver gegen Gebäude als gegen mobile Bodeneinheiten einsetzen. Die schwere Artillerie muß zunächst stationiert werden, bevor sie feuern kann. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	Leichte Artillerie	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	250	150	Keine

Sobald die Plattform stationiert wird, verwandelt sie sich in ein leichtes Artilleriegeschütz, das Energiegeschosse in einem weiten Bogen verschießt. Das Waffensystem benötigt einen vorgeschobenen Beobachter, der die Zieldaten liefert. Das kann ein Scout oder eine andere verbündete Einheit sein. Die Einschläge der Artillerie können sowohl gegnerische als auch eigene Einheiten beschädigen, daher sollte man sie mit Vorsicht einsetzen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	Probot (Sondendroide)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	50	10	Keine

Der mechanische Bluthund der imperialen Armee, der vorwiegend von Sternzerstörern aus eingesetzt wird, um Planeten auszukundschaften. Probots sind nicht sehr widerstandsfähig und können auch von schwachen Gegnern zerstört werden.
Sekundärfähigkeit: Verbesserte Sichtweite.

	Speederbike	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	150	75	Keine

Diese Einheit gehört zu den schnellsten, die auf dem Schlachtfeld zu finden sind. Sie wird primär zur Aufklärung verwendet, da die schwache Panzerung die Speederbikes sehr verwundbar macht. Maximal zwei Soldaten der Sturmtruppen können ein Speederbike benutzen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Sturmtruppen	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	50	50	Keine

Die Sturmtruppen bilden das Rückgrat des Imperiums. Diese Elitesoldaten verwenden Blaster-Gewehre, die auch zur Betäubung des Gegners verwendet werden können. Auf diese Weise kann man Gegner für ein späteres Verhör gefangennehmen. **Sekundärfähigkeit:** Betäuben.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
TIE-Bomber	Landeplattform	250	100	Keine

Ein Schiff mit Zwillings-Ionenantrieb, das gegnerische Einheiten mit hochwirksamen Bomben bekämpfen kann. Diese Bomben müssen allerdings nach jedem Einsatz auf der Landeplattform neu zugeladen werden. In der Offensive ist diese Einheit sehr stark, allerdings kann sie sich kaum gegen andere fliegende Einheiten zur Wehr setzen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
TIE Fighter	Landeplattform	100	100	Keine

Dieser Jäger bildet den Grundstock der imperialen Raumflotte. Er eignet sich besonders für den Angriff gegen Infanterie und gepanzerte Einheiten. Obwohl die Jäger nicht für den Einsatz in der Atmosphäre entwickelt wurden, können sie auch als Späher oder im Kampf gegen Einheiten ohne Luftabwehr eingesetzt werden. **Sekundärfähigkeit:** Keine.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
MB (Mobile Basis)	Keine	1000	1000	Keine

Ein imperialer Prototyp, der es ermöglicht, sich mit der Kommandozentrale direkt in den Konflikt zu begeben. Die MB verfügt über keine Bewaffnung, kann aber Verteidigungstürme und mobile Einheiten an ihre Position beordern. Darüber hinaus kann sie mit bis zu sechs Soldaten besetzt werden. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

BODENEINHEITEN (FORTSETZUNG)

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	SU (Schild-unterbrecher)	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	350	500	Keine

Ein Fahrzeug, das ausschließlich dem Zweck dient, die Verteidigungsschilde von Einheiten und Gebäuden der Rebellen (z. B. Angriffspanzer oder Schildgenerator) auszuschalten. Diese Einheit verfügt zusätzlich über eine Ionenkanone, mit der Einheiten ohne Schilde außer Gefecht gesetzt werden können. Um den Schildunterbrecher sinnvoll einzusetzen, sollten Sie zunächst den Schild des Gegners ausschalten, ihn anschließend mit Hilfe der Ionenkanone neutralisieren und zuletzt mit einer anderen Einheit, die über eine stärkere Offensivkapazität verfügt, zerstören. **Sekundärfähigkeit:** Ionenkanone.

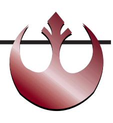
	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Truppen-transporter	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	150	300	Keine

Dieser wendige Radpanzer verfügt über eine Schnellfeuer-PAK und kann bis zu sechs Sturmsoldaten aufnehmen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	*Tydirium* Fähre	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	350	345	Keine

Ein unbewaffneter, fliegender Truppentransporter, mit dem man bis zu sechs Sturmsoldaten an einen bestimmten Punkt bringen kann, ohne sich dabei Sorgen um schwieriges Gelände machen zu müssen. Er eignet sich insbesondere dazu, eigene Truppen unbemerkt hinter den gegnerischen Linien abzusetzen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

DIE ALLIANZ DER REBELLEN



GEBÄUDE

NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Flugfeld	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	350	2500	Keine

Diese Einrichtung dient als Stützpunkt für Y-Wings und Luftgleiter, auf dem diese auch gewartet, nachgetankt und bewaffnet werden können.

Gebäude (Fortsetzung)

	Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
	FLAK-Turm	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	200	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen Lufteinheiten des Gegners. Eine einzelne Sturmtruppeneinheit, die zusammen mit dem Flak-Turm stationiert wird, bedient das Geschütz.

	Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
	Infanterieab-wehrgeschütz	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	200	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen feindliche Infanterie, wie z. B. Sturmtruppen. Eine einzelne Sturmtruppeneinheit, die zusammen mit dem Flak-Turm stationiert wird, bedient das Geschütz.

	Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
	PAK-Turm	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	200	1250	Keine

Fest installierte Verteidigung gegen Bodeneinheiten des Gegners, wie z. B. AT-STs und AT-ATs. Eine einzelne Sturmtruppeneinheit, die zusammen mit dem Flak-Turm stationiert wird, bedient das Geschütz.

	Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
	Kommunika-tionszentrale	Keine	500	5000	Keine

Dieses Gebäude stellt das Kernstück einer Rebellenbasis dar. Von hier aus kann man Verstärkung und Verteidigungstürme anfordern.

	Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
	Schild-generator	Kommando zentrale oder mobile Basis (MB)	1000	2000	2000

Das primäre Verteidigungssystem einer Rebellenbasis. Dieses Gebäude errichtet einen halbkugelförmigen Energieschild, der vor Blasterfeuer schützt. Der Schild kann allerdings nicht verhindern, daß Objekte, wie z. B. ein AT-AT, durch den Schild gehen und dann das Feuer eröffnen.

Gebäude (Fortsetzung)

NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Tech-Zentrum	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	100	2000	Keine

In diesem Gebäude werden Systeme erforscht, die einen Ausbau der eigenen Einheiten ermöglichen. Mögliche Ausbaustufen, die mit Hilfe des Tech-Zentrums entwickelt werden können:

- AUSBAUSTUFE GESUNDHEIT: Diese Ausbaustufe erhöht die Schadensresistenz aller Einheiten.
- AUSBAUSTUFE FEUERRATE: Diese Ausbaustufe ermöglicht den Einheiten eine höhere Feuertaktzahl.
- AUSBAUSTUFE GESCHWINDIGKEIT: Die Ausbaustufe ermöglicht allen Einheiten eine höhere Geschwindigkeit.
- AUSBAUSTUFE SCHILD: Bei Einheiten mit Schilden werden diese verbessert.

Fähren

Die folgenden Einheiten dienen dazu, Nachschub von einem Raumkreuzer der Allianz auf die Planetenoberfläche zu befördern. Sie verfügen über keinerlei Angriffsfähigkeiten und sind nur sehr kostspielig zu ersetzen.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Schwerer Schlepper	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	1000	200	Keine

Eine modifizierte Version der corellianischen Korvette, die Gebäude zur Planetenoberfläche transportiert.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Gallofree Transporter	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	1000	200	Keine

Der Standard-Transporter der Rebellen-Allianz, der vorwiegend schwere Einheiten der Allianz auf dem Schlachtfeld absetzt.



NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
Die *Rusty Eagle*	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	1000	200	Keine

Dieser Transporter bringt kleinere Einheiten zur Planetenoberfläche.

Einheiten

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Luftgleiter	Flugplatz	175	150	Keine

Weit verbreitete Lufteinheit der Allianz der Rebellen. Sie besitzt zwei starr nach vorne eingebaute panzerbrechende Kanonen und eine rückwärtig eingebaute Schleppkabel-Harpune, mit der imperiale AT-ATs ausgeschaltet werden können. Eine Spezialversion des Luftgleiters, der sogenannte Schneegleiter, wird auf Planeten mit arktischem Klima eingesetzt. **Sekundärfähigkeit:** Schleppkabel.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Elitesoldat	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	75	75	Keine

Ein Soldat zur Panzerbekämpfung, der mit einem schweren Blaster ausgerüstet ist. Die Bewaffnung wird durch sehr effektive ballistische Granaten abgerundet, die den Elitesoldaten zu einer der effektivsten Infanterie-Einheiten der Galaxis machen. **Sekundärfähigkeit**: Granate.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Infiltrator	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	125	75	Keine

Diese hochspezialisierten Kommando-Einheiten der Rebellen wurden dafür ausgebildet, in AT-ATs und AT-STs einzudringen und diese zu übernehmen. Sie können auch zur Übernahme feindlicher Gebäude eingesetzt werden. Sekundärfähigkeit: Keine.

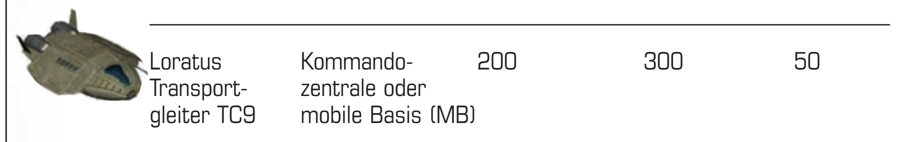
	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Loratus Mobiler Protonen-torpedowerfer	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	500	150	150

Eine mobile Plattform, die mit Hilfe eines Spähers feindliche Einheiten aus großer Entfernung bekämpfen kann. Diese Einheit ist außerdem in der Lage, Minen zu legen. **Sekundärfähigkeit:** Minen.

Einheiten (Fortsetzung)

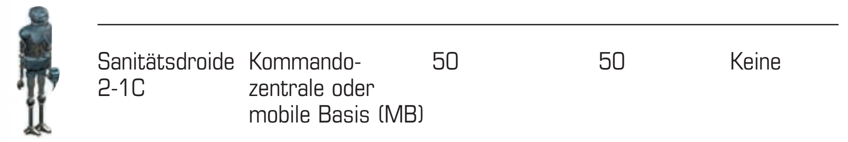
Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
Loratus Sensorenstörsystem	Kommandozentrale oder mobile Basis (MB)	550	100	75

Ein spezielles Waffensystem der Rebellen, das feindliche Scanner und Sensoren unbrauchbar macht. Es dient zusätzlich als Aufklärungssystem, das über die Möglichkeit verfügt, für wenige Sekunden einen beliebigen Abschnitt des Schlachtfeldes abzutasten. **Sekundärfähigkeit:** Langstrecken-Sensor.



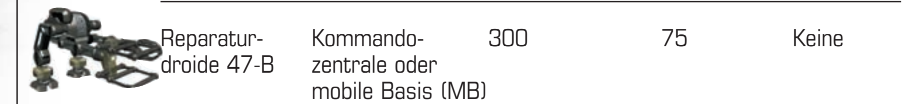
Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
Loratus Transportgleiter TC9	Kommandozentrale oder mobile Basis (MB)	200	300	50

Ein schneller Gleiter, der als Truppentransporter für sechs Soldaten dient und mit panzerbrechender Bewaffnung ausgestattet ist. Sekundärfähigkeit: Keine.



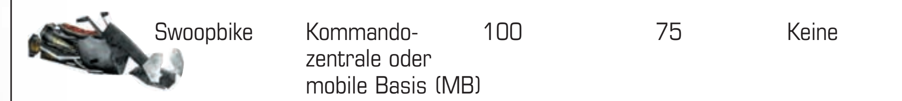
Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
Sanitätsdroide 2-1C	Kommandozentrale oder mobile Basis (MB)	50	50	Keine

Ein Droide für den Kampfeinsatz, der verwundete Soldaten und Infiltratoren heilen kann. Dieser Heilungsprozeß kostet Sie allerdings einige, wenige Befehlspunkte. **Sekundärfähigkeit:** Keine.



Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
Reparaturdroide 47-B	Kommandozentrale oder mobile Basis (MB)	300	75	Keine

Dieser - eigentlich nicht für den Einsatz unter Kampfbedingungen vorgesehene - Droide, wurde so von den Rebellen angepaßt, daß er beschädigte Fahrzeuge und Gebäude auf dem Schlachtfeld reparieren kann. Die Reparatur von Fahrzeugen kostet Sie ebenfalls einige, wenige Befehlspunkte. **Sekundärfähigkeit:** Keine.



Name	Benötigt	Befehlspunkte	Panzerung	Schildstärke
Swoopbike	Kommandozentrale oder mobile Basis (MB)	100	75	Keine

Dieses modifizierte Speederbike, wird Swoopbike genannt. Es ist für den schnelleren Transport von Soldaten entwickelt worden. Es ist nicht mit Waffen ausgerüstet und kann nur durch seine hohe Geschwindigkeit gegnerischem Beschuß entkommen. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	MB (Mobile Basis)	Keine	1000	1000	350

Ein imperialer Prototyp, der es ermöglicht, sich mit der Kommandozentrale direkt in den Konflikt zu begeben. Die MB verfügt über keine Bewaffnung, kann aber Verteidigungstürme und mobile Einheiten an ihre Position beordern. Darüber hinaus kann sie mit bis zu sechs Soldaten besetzt werden. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Soldat	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	50	50	Keine

Die Standardeinheit der Rebellen. Die Blaster dieser Soldaten sind über die reguläre Funktion der Waffe hinaus in der Lage, eine gegnerische Einheit zu betäuben. **Sekundärfähigkeit:** Betäuben.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Y-Wing	Flugplatz	300	150	50

Der relativ langsame Y-Wing wird sowohl bei defensiven als auch bei offensiven Operationen als schwerer Bomber eingesetzt, dessen Bomben beim Angriff hochgradig effektiv sind. Er ist zusätzlich mit einer Ionenkanone ausgestattet, mit der Einheiten ohne Schilde außer Gefecht gesetzt werden können. **Sekundärfähigkeit:** Ionenkanone.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Yutrane-Tacka-ta schwerer Angriffspanzer T3B	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	500	200	200

Diese langsamere und schwerere Version des Panzergleiters ist mit äußerst wirksamen Boden-Boden-Raketen ausgestattet, deren Zielsystem auf große gepanzerte Fahrzeuge wie z. B. AT-STs und AT-ATs aufgeschaltet werden kann. **Sekundärfähigkeit:** Protonenraketen.

	NAME	BENÖTIGT	BEFEHLSPUNKTE	PANZERUNG	SCHILDSTÄRKE
	Yutrane-Tacka-ta Panzer-gleiter T1-B	Kommando-zentrale oder mobile Basis (MB)	350	150	150

Ein sehr schnelles Waffensystem, das sich auch zur Infanterieabwehr eignet, aber meist als mobile Luftabwehr-Plattform verwendet wird. **Sekundärfähigkeit:** Keine.

MITWIR-KENDE

Project Leader/ Writer/Designer
Garry M. Gaber

Production Managers
Dino Ago
Wayne Cline

Lead Programmer
Edward Kilham

Senior 3D Technology Programmer
Juan Carlos "JCAB" Arévalo Baeza

Network Programmer
Jesse H. Willett

Tools Programmer
John Scofield

Installer and Launcher
Andre Bremer
Joe Ligman
Darren Johnson

iMUSE Programming
Michael McMahon

Lead Level Designer
Chris Ross

Level Designers
Greg Land
Doug Modie
Corey Navage
Dave Wehr
Samuel Bass

Lead Artist
Garry M. Gaber

Texture Artist
Marcia Thomas

3D Cinematic Artist
Kristen Monkaitis

3D Cinematic Animators
Karin Nestor
Yu Hon Ng
David Weinstein

3D Cinematic Compositing
Josef Richardson
Mike Terpstra

3D Modelers
Shayne Herrera
Mai Nguyen

3D Animators
Ted Anthony
Will Elder-Groebe
Anson Jew

Art Technician
Chris Doyle

Production Coordinator
Dino Ago

Script Supervisor
Haden Blackman

Lead Tester
John Drake

Assistant Lead Tester
Ricardo Liu

Testers
Phillip Berry
John Buzolich
Leland Chee
Leyton Chew
G.W. Childs
Darryl Cobb
Jeff Day
Jim Diaz, Jr.
Erik Ellicock
John Feil
Bryan Finoki
Jeff Gullet
Stephen Hancock
Hans Larson
Matt McManus
Troy Mashburn
Orion Nemeth
Chris Snyder
Todd Stritter
Johnny Szary
Julio Torres
John Von Eichhorn

Compatibility Supervisor
Chip Hinnenberg

Compatibility Technicians
Darren Brown
G.W. Childs
Jim Davison
Catherine Haigler
Jason Lauborough
Dan Mihoerck
Charlie W. Smith
Lynn Taylor
Aaron Young

Network Compatibility Technicians
Doyle Gilstrap
Karsten Agler
Scott Tingley

Technical Writers
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg
Doyle Gilstrap

International Lead Tester
Jeff Sanders

Quality Assurance Manager
Dan Pettit

Burning Goddesses
Wendy Kaplan
Kellie Walker

Voice Department Manager
Tamlynn Niglio

Voice Producer/Director
Darragh O' Farrell

Additional Voice Direction
Haden Blackman

Voice Production Supervisor
Peggy Bartlett

Voice Editors
Will Beckman
Coya Elliott

Assistant Voice Editor
Cindy Wong

Sprecher der US-Version:

Brenn Tantor/Abridon Refugee 1
Jeff Glen Bennett

Grand General Brashin
David Warner

Dellis Tantor
Raphael Sbarge

General Taskeen/ Tatooine Farmer
Michael Bell

Captain Beri Tulon
Peter Firth

Airspeeder Pilot/ Imperial Prison Ship Comm Officer
Tony Plana

AT-AA Driver/Abridon Refugee 2
Olivia Hussey

AT-AT Driver/ATC-Airfield/ATC-Star Destroyer/C-3PO
Tom Kane

AT-AT Barge Pilot/ ATC-Frigate/Heavy Lifter Pilot
Carolyn Seymour

ATC-Landing Platform
Robert Pike Daniel

AT-PT Driver/Medical Droid 2-1C
Harvey Jason

AT-ST Driver/Hover Tank Driver
Steven Jay Blum

Attack Tank Driver/ Rebel Trooper 2/Stormtrooper Sergeant
Phil Proctor

Building Lifter Pilot/ Scanner Jammer Driver/Ruulian Prisoner 2
Jennifer Hale

Builder Shuttle Pilot/ Torpedo Launcher Driver/Y-Wing Pilot
Kevin Michael Richardson

Dewback Trooper/ Infiltrator/TIE Fighter Pilot
Keith Szarabajka

Ferry Shuttle Pilot/Ruulian Civilian
Alexandra Boyd

Heavy Artillery Platform Officer/A-Wing Pilot 3/Ruulian Prisoner 1
Nick Jameson

Heavy Gun Trooper/Ruulian Strip Miner
W. Morgan Sheppard

Hover Transport Driver/Leia Organa/Ruulian Terrorist
Grey DeLisle

Imperial Interface/ Abridon Prisoner/ General Veers

GUY SINER

MOBILE ARTILLERY OFFICER
BRENDAN HOLMES

REBEL INTERFACE/TROOP CARRIER DRIVER/REBEL DIGNITARY 2
DEBBIE MAE WEST

REBEL TROOPER 1
DAVE BERON

REPAIR DROID 47B/STORMTROOPER 2
DOMINIC ARMATO

SPEEDER BIKE TROOPER/WEDGE ANTILLES
ROBERT FOSTER

STORMTROOPER 1
TERRY MCGOVERN

TIE BOMBER PILOT/ COMPUTER COMPLEX VOICE/KALAAN MILITIAMAN 1
JENNIFER PAJOR

TRANSPORT PILOT/ GOVERNOR OF ABRIDON
ETHAN PHILIPS

TR-SD DRIVER/HAN SOLO/RUULIAN COMPUTER WORKER
NEIL ROSS

A-WING PILOT 1/ KALAAN MILITIAMAN 2
HEIDI SHANNON

A-WING PILOT 2/ABRIDON REFUGEE 3
BILL E. MARTIN

CORUSCANT PALACE GUARD/LUKE SKYWALKER
BOB BERGEN

DARTH VADER/REBEL DIGNITARY 1
SCOTT LAWRENCE

Voices Recorded at
ScreenMusic Studios
Studio City, CA
LucasArts Entertainment Company, LLC
San Rafael, CA

Original Star Wars Music Composed and Conducted by
John Williams

Additional Music Composed by
Peter McConnell

Additional Music Production by
David Levinson

Lead Sound Designer
Julian Kwasneski

Additional Sound Design
Jeff Kliment

Sound Assistants
Michael Frayne
Jory K. Prum

Sound Production Supervisor
Clint Bajakian

Sound Department Manager
Michael Land

Sound Department Coordinator
Malena Slettorn

Associate Localization Manager
Jennifer Bencal

International Production Coordinator
Shara Miller

International Marketing Manager
Simon Etchells

Product Marketing Manager
Tom Byron

Marketing Coordinator
Anne Barson

Manual Writers
Haden Blackman
Darryl Cobb
Victor Cross
John Feil

Manual Editor
Mollie Boero

Manual Designer
Patty Hill

Package Design
B.D. Fox & Friends

Box Art
B.D. Fox & Friends

Box Cover Art
Garry M. Gaber

Product Support Manager
Paul Purdy

Hint Line Supervisor
Tabitha Tosti

Senior Hint Line Representative
Bob McGehee

Executive Producer, Ronin Entertainment Company
Kalani Streicher

Very Special Thanks to
George Lucas

DEUTSCHE VERSION von Softgold Computerspiele GmbH a THQ COMPANY

Projektleiter
Andreas „Herbie“ Herbertz

Produktmanagement
Petra „Ich hab hier was zum Überset-zen!“ Mock

Antje „Vertrau mir!“ Sprekeler

Übersetzung
Christian „Versuch's mal mit dem deut-schen Verzeichnis!“ Schneider

Andreas „Und das Ganze bis gestern, Max!“ Herbertz

Rüdiger „YouGene“ Czygan

Handbuch
Andreas „Infanterie mit (e)?“ Herbertz

Thomas „Elf“ Buchhorn

Dialogregie/Casting/ Besetzung

Christian „Das sind die falschen Effekte“ Schneider

Schnitt
Andreas „Nullpause…wo?“ Herbertz

Thomas „Habt ihr ihn gesehen?“ Buchhorn

Lektorat
Max "Agent 407" Steller

Art

Handbuch:
Ramona Wimmer

Verpackung:
Heiko Höpfner

Produktion/Print
Jörgen „Josch“ Schlegel

Tester

Michael „Ken find ich geil“ Milan

André „Ich glaub es hakt!“ Dorfmüller

Michael „Mir geht's gut“ Schievenbusch

Sven „Slayer“ Paronz-Boschian

Robert „Gibt's 'ne neue Version?“ Polanski

Mike „Der Wolf“ Biniasch

Thomas „Hannibal –zieh die Kopfhörer auf– TC“ Baedorff

Aufgenommen in den G&G Tonstudios, Kaarst

Tontechnik

Thomas „Das zahlt die Versicherung!“ Gesell

KUNDENSERVICE

0190 – 50 55 11 (DM 1,21 pro Minute)
für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte:
+49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11 (DM 0,24 pro Minute)
für technische Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte:
+49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12 (DM 1,21 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail:
Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen:
thq@maxupport.de

LIZENZBEDINGUNGEN FÜR LUCASARTS-SOFTWARE

Die in diesem Produkt enthaltenen Programme sind Software-Produkte von LucasArts Entertainment Company LLC ("LucasArts"). Diese LucasArts Software-Produkte werden Ihnen, dem Benutzer, im Rahmen eines Lizenzvertrages mit LucasArts zur Verfügung gestellt.

Durch Benutzen der Software erklären Sie sich mit den nachstehenden Lizenzbedingungen einverstanden.

Sollten Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden sein, brechen Sie diese Installation ab, entfernen die Software von Ihrem Computer, und geben Sie die Packung und das beiliegende Material bitte umgehend an den Verkäufer zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen in diesem Fall voll erstattet.

Mit dem Kauf erwerben Sie nur die Lizenz zur Nutzung der LucasArts-Software, nicht die LucasArts-Software selbst. Alle Urheber-, Marken- und sonstigen Schutzrechte an LucasArts-Software-Produkten (im folgenden: "LucasArts-Software") stehen LucasArts oder dem dritten Unternehmen zu, das in einem Ihnen, dem Lizenznehmer, übergebenen Programmschein, Datenträger und/oder in der Dokumentation genannt ist. LucasArts gewährt Ihnen, dem Lizenznehmer, ein nicht-ausschließliches Recht zur Nutzung der LucasArts-Software gemäß den in der Programmdokumentation und im Programmschein bezeichneten Einsatzbedingungen.

Die Lizenz erlaubt Ihnen die Nutzung der LucasArts-Software auf einem einzigen Computer.

Für die Dauer von Nutzungsverträgen zwischen Ihnen und LucasArts oder einem Vertriebspartner von LucasArts und/oder solange Sie im Besitz der LucasArts-Software sind, werden Sie es unterlassen:

a) die LucasArts-Software für andere Zwecke als für die Erstellung von Sicherungskopien zu vervielfältigen oder dies Dritten zu gestatten;
b) die LucasArts-Software ganz oder teilweise zu vermieten, zu vertreiben, eine Unterlizenz dafür zu vergeben oder in anderer Weise Dritten zugänglich zu machen;
c) den Code der LucasArts-Software oder irgendeinen Teil davon zu vervielfältigen oder die Codeform zu übersetzen oder dies Dritten zu gestatten, soweit dies nicht nach § 69 e UrhG zulässig ist;
d) die LucasArts-Software zu verändern oder ein daraus abgeleitetes Produkt herzustellen;

e) die LucasArts-Software über Netzwerk, Telefon oder auf sonstigem elektronischem Wege zu übertragen, ausgenommen im Verlauf Ihres "Network Multi-Player Play";
f) die LucasArts-Software zurückzuerrichten, zu dekompilieren oder zu zerlegen;
g) für Ihren eigenen Gebrauch oder den Gebrauch Dritter Bedienungsanleitungen, Schulungsunterlagen und sonstige benutzerbezogene Unterlagen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von LucasArts zu kopieren; soweit die vorstehend genannten Einschränkungen nach deutschem Recht zulässig sind.

Zum Schutz der Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von LucasArts oder dritter Rechtsinhaber und zur Wahrung urheberrechtlicher Rechte an der LucasArts-Software verpflichten Sie sich,
a) die LucasArts-Software oder Teile davon zunächst LucasArts anzubieten, wenn Sie beabsichtigen, diese an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen;
b) die LucasArts-Software oder Teile davon nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von LucasArts an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen; LucasArts wird seine Zustimmung nicht verweigern, wenn der Dritte sich LucasArts gegenüber schriftlich verpflichtet, die LucasArts-Software in Übereinstimmung mit diesen Lizenzbedingungen zu nutzen;
c) die LucasArts-Software oder Teile davon nach Einholung der Zustimmung von LucasArts erst dann auf den Dritten übertragen oder diesem zur Nutzung überlassen, wenn Sie LucasArts gegenüber eine schriftliche Versicherung abgegeben haben, daß Sie alle selbsterstellten Kopien der zu übertragenden oder zu überlassenden Vertragssoftware gelöscht haben.

Ihre Lizenz erlischt automatisch, wenn Sie die LucasArts-Software übertragen.

LucasArts garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die mit diesem Produkt gelieferten Medien bei normalem Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Erweist sich ein Medium dieses Produkts als fehlerhaft und der Käufer gibt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium entsprechend den in diesem Absatz enthaltenen Anweisungen zurück, ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das fehlerhafte Medium ohne Kosten für den Käufer, wenn sich das Medium innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum als fehlerhaft erweist. Ebenso ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium gegen die Zahlung einer Gebühr von DM 30, wenn sich das Medium nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 6 Monaten als fehlerhaft erweist. Um innerhalb der Gewährleistungsfrist eine Ersatz-CD zu bekommen, senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung und Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse. Für den Ersatz von fehlerhaften Medien nach Ablauf der Gewährleistungsfrist senden Sie

bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung, Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse sowie einem Scheck über DM 30 pro Compact Disc. Softgold als Lizenznehmer von LucasArts wird Ihnen dann einen Ersatz zuschicken.

Sie erkennen ausdrücklich an und erklären sich damit einverstanden, daß Sie die Software auf eigene Gefahr benutzen. Abgesehen von der auf sechs Monate beschränkten Gewährleistung auf die oben angegebenen Medien werden Software sowie Dokumentation und Material in dem Zustand, in dem sie sich befinden, und ohne jegliche Gewährleistung geliefert.
LUCASARTS LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN AB, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH TAUGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-RECHTSVERLETZUNG. LUCASARTS GARANTIERT NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND DER LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DER OBEN GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

LUCASARTS ODER IHRE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER ODER BEAUFTRAGTEN SIND UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT, IHNEN GEGENÜBER HAFTBAR FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE, MITTELBARE, KONKRETE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN WEGEN DES VERLUSTS VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBLICHER UNTERBRECHUNGEN, DES VERLUSTES VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN U.Ä.), DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES RESULTIEREN, WAS OHNE BESCHRÄNKUNG AUCH SACH- UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN MIT EINSCHLIESST. DIES GILT AUCH DANN, WENN LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE HINGEWIESEN WURDE ODER WENN LUCASARTS ODER EIN VERTRETUNGSBERECHTIGTER VON LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE GENANNTE BESCHRÄNKUNG ODER DER GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE RECHTE UND SIE HABEN JE NACH DER IN IHRER GERICHTSBARKEIT BESTEHENDEN GESETZESLAGE UNTER UMSTÄNDEN WEITERE RECHTE. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE HAFTUNG VON LUCASARTS AUS RECHTSANSPRÜCHEN JEGLICHER VERTRAGSRECHTLICHER, DELIKTSRECHTLICHER ODER SONSTIGER ART DEN VON IHNEN URSPRÜNGLICH FÜR DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES GEZAHLTEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGT.

DIESES SPIEL IST EINE FIKTION. ALLE IN DIESEM SPIEL GEZEIGTEN GESTALTEN UND BEGEBENHEITEN SIND FREI ERFUNDEN. ÄHNLICHKEITEN MIT TATSÄCHLICHEN LEBENDEN ODER VERSTORBENEN PERSONEN ODER WAHREN BEGEBENHEITEN SIND REIN ZUFÄLLIG.

This is a work of fiction. All of the characters and events portrayed in this game are fictional. Any resemblance to real persons, living or dead, or actual events, is purely coincidental.

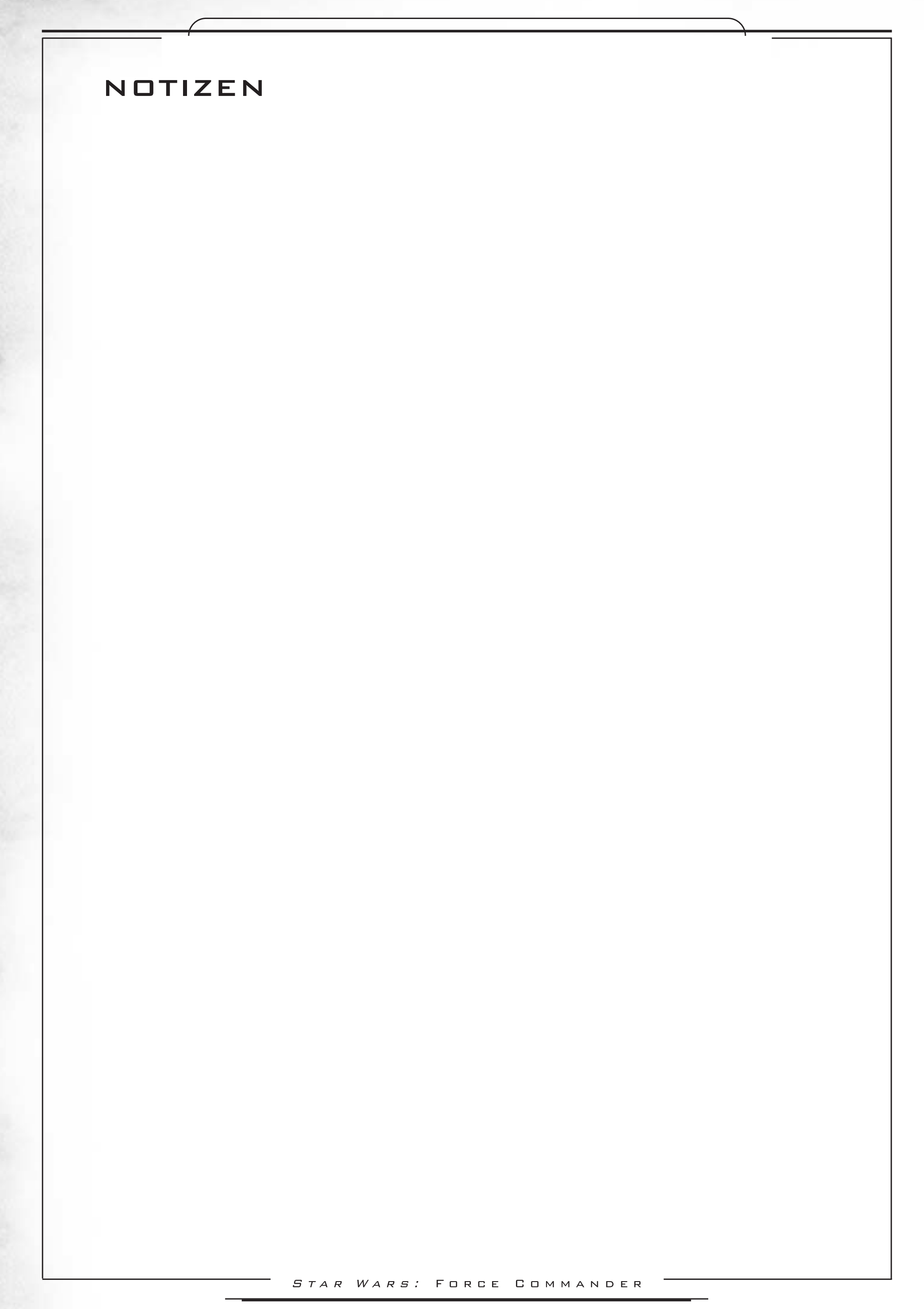


LucasArts Entertainment Company LLC
P.O. Box 10307
San Rafael, CA 94912

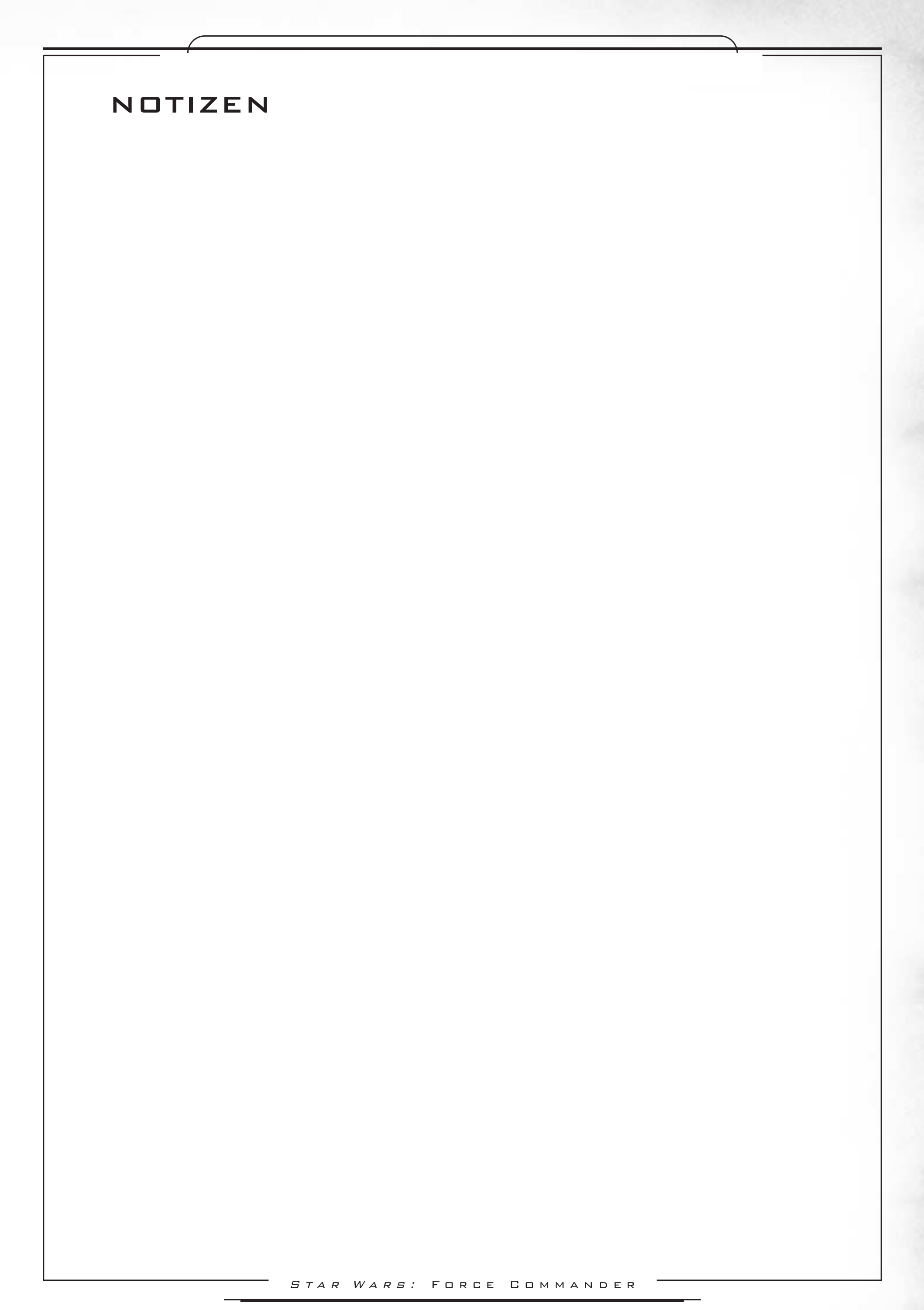
Softgold Computerspiele GmbH
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst



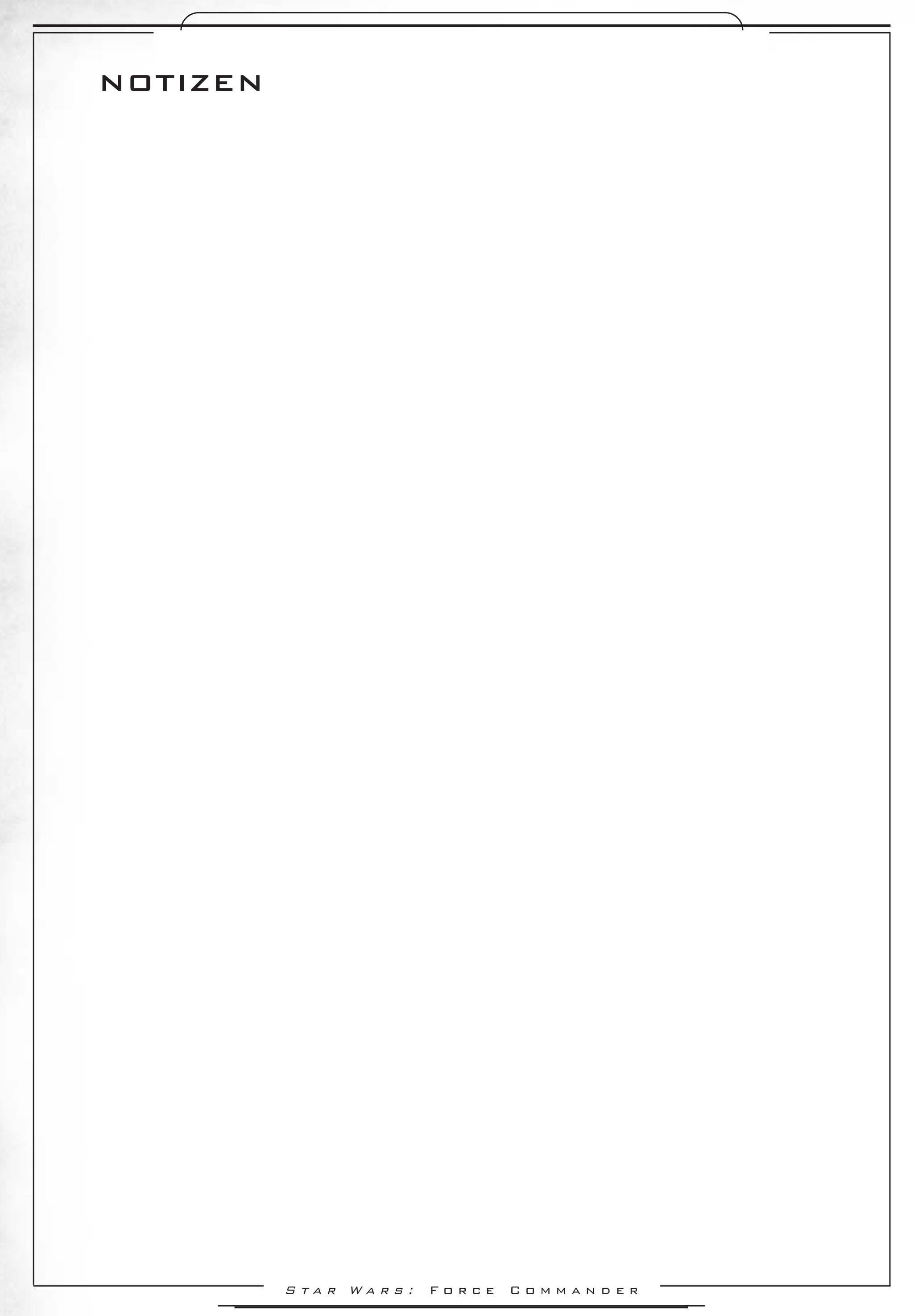
Das offizielle Lösungsbuch
PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
FORCE COMMANDER
PRIMA GAMES
LUCAS Arts
JETZT ERHÄLTLICH
ISBN: 3-933841-49-6 / EVK: DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-
www.primagames.de
PRIMA GAMES
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reseverd. Used under authorisation.



NOTIZEN



NOTIZEN



NOTIZEN

FOCOM.LUCASARTS.COM

8521802